

PUBLICACIÓN ONLINE MENSUAL DEDICADA A LA TÁCTIL DE NINTENDO
MAYO
Nº 13
DS MAGAZINE
RESULTADOS CONCURSO
EXPOMANGA06
REPORTAJE
RETROSPECTIVA
"ELIGE TU PERSONALIDAD Y CAZA ONLINE"
METROID PRIME HUNTERS
Lost Magic
Tao Curse of the DemonSeal
Trauma Center
Disfruta de otro mes cargado de reviews, reportajes y las últimas noticias en el mundo de Nintendo DS.

DS MAGAZINE



REDACCIÓN

Guillermo Pedernal Soto (Peder)
Álvaro Serrano Rodríguez (wOw_)
Guillermo Andrades Beneroso (YaW)

DISEÑO

Fernando Chavarría Asso (Chava)
Enrique Paños Montoya (Trasco)
Daniel Sánchez Pérez (DannySP)
Jose Manuel Jurado (Raziel)

CORRECCIÓN

Ricardo Fernández de Arellano (Locke)
Iván Fernández Castro (Spiriel)
Rubén Pérez González (Hell)

DSMAGAZINE

http://www.dsmagazine.net



EDITORIAL

Bienvenidos a una nueva edición de DSMagazine. Después de nuestro primer aniversario volvemos a la carga con energías renovadas y muchos temas interesantes que tratar.

Entramos de lleno en un mes de Mayo que promete ser muy interesante. No sólo vamos a disfrutar de algunos de los lanzamientos estrella del catálogo de Nintendo DS como "Metroid Prime Hunters", "Tetris" o "Trauma Center" si no que además en cuestión de días se celebrará en Los Ángeles la feria más importante de videojuegos del mundo: el E3. Este año estaremos más atentos que nunca para descubrir novedades acerca de los proyectos más esperados para nuestra portátil, como el nuevo "Zelda" o los títulos de Square Enix, y especialmente para conocer por fin todos los detalles sobre la consola más revolucionaria de los últimos años.

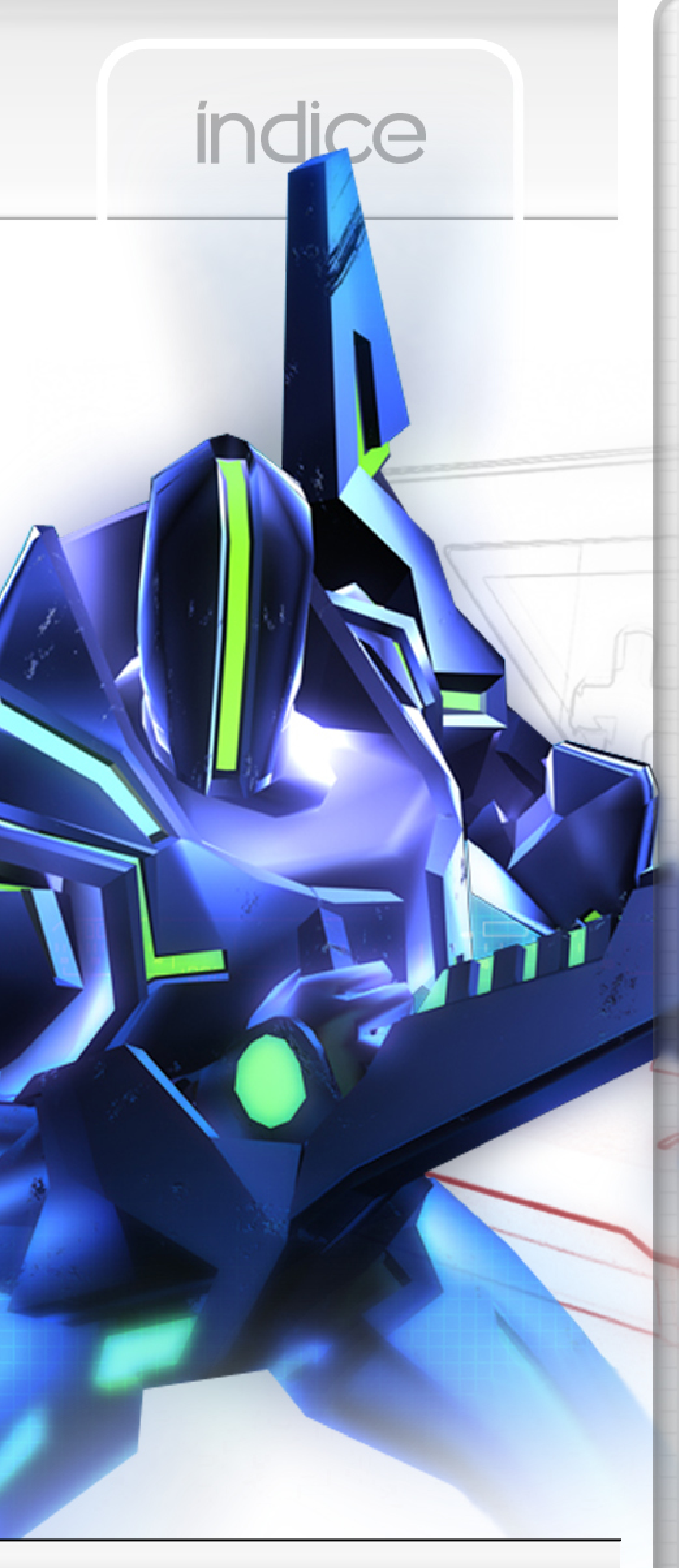
Además, hemos preparado una crónica de todo lo que supuso el Expomanga de Madrid y como vivimos la organización de un evento tan importante. Muchas gracias a todas las personas que nos ayudaron durante unos días de locos e igualmente muchas gracias a todos los que compartisteis un rato con nosotros.

Por último, nos gustaría comunicaros que nuestro concurso de cumpleaños ha sido todo un éxito. Muchísimos jugadores se han esforzado para encontrar respuesta al mayor número de cuestiones posibles y se han molestado en hacernos llegar una gran cantidad de sugerencias. Una vez más gracias a todos por el apoyo y enhorabuena a los premiados.

Esperamos que disfrutéis de nuestro décimo tercer número.

La redacción





DSMagazine índice

MAYO 2006

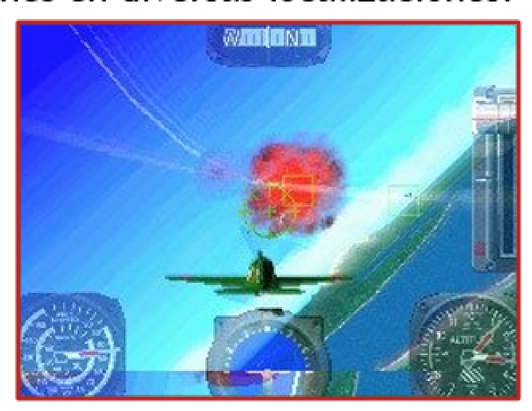
>>>



NOTICIAS

Ore No Sentoki. Un juego de Altos vuelos

Ore No Sentoki nos sumerge en una aventura aérea donde pilotaremos diversos aviones en diversas localizaciones.



El juego se caracteriza por su sistema de control que podremos variar en cualquier momento entre un modo estrategia donde pulsaremos en el mapa donde moveremos el avión o el modo más clásico de simulador de vuelo.

Crash Bandicoot aterriza en DS

Crash Boom Bang! (o Crash Bandicoot Festival en Japón), desarrollado por la empresa Dimps, sera un título al mas puro estilo Mario Party donde encontraremos unos minijuegos que aprovecharán al máximo la pantalla táctil y que nos hara disfrutar de las capacidades de la Nintendo DS con unos graficos 3D muy resultones.





¡Dibuja a tu héroe en Drawn to Life!

La empresa desarrolladora de juegos para móviles 5th Cell, ha anunciado Drawn to Life. En este juego, podremos dibujar a nuestro propio personaje para jugar con él. Seguiremos el desarrollo con atención.



Nuevos juegos para Nintendo DS

Durante el último mes se han anunciado diversos títulos nuevos para nuestra portátil. Entre ellos podemos destacar Legend of Zelda: Phantom Hourglass , Castlevania: Portrait of Ruin, Tomb Raider Legend ó Drawn to Life.

Tomb Raider Legends (Eidos)
Death Jr: Science Fair Of Doom (Konami)
Castlevania: Portrait Of Ruin (Konami)
Totally Spies DS (Atari)
Sudoku Gridmaster (Nintendo)
Legend Of Zelda: Phantom HourGlass (Nintendo)
Top Gear Downforce (Tantalus)
Eragon (Vivendi)
Crash Boom Bang! (Vivendi)
The Legend Of Spyro (Sierra)
Superman Returns (EA)
Drawn to Life (TBA)
Hi Hi Puffy AmiYumi: The Genie and the Amp (D3)



GRAN CONCURSO
CUMPLIMOS 1 AÑO

Y LOS GANADORES SON ...

Más de 100 lectores habéis participado en nuestro concurso anunciado en el número anterior con motivo de nuestro primer aniversario. Todos habéis intentado ganar uno de nuestros premios, aunque lamentablemente, solo sois cinco los que al final lo habéis conseguido:



1º Prémio
Nintendo DSlite JAP
Cristián Peressini López



2º Prémio
150€ en Hardcore-Gamers
Roberto Rius Quirós



3º Prémio
Nintendo Play-Yan
Jacob García Alcarria



4º Prémio
Juego de Importacion en NKPLAYERS
Melissa Ferrero Rodríguez



5º Prémio
Juego Resident Evil: DS en LA TRIFUERZA
Beatriz Santana Ortega, gana

Enhorabuena a los 5, pronto nos pondremos en contacto con vosotros. Y a los demás gracias por participar y por darnos vuestro apoyo durante nuestro primer año.

OPINIÓN

¿Nintendo Wii?

A tan sólo unos días de la celebración del E3 en los Angeles, Nintendo ha decidido soltar su primera bomba. En un instante, las páginas de videojuegos y los foros de todo el mundo se han hecho eco de la última noticia concerniente a la nueva consola de sobremesa de la compañía de Kyoto. La anteriormente conocida como Revolution ha adoptado su nombre definitivo, un nombre nada convencional y que ha desatado mucha polémica, un nombre que está en boca de todo el mundo.

Wii, un monosílabo fácil de asimilar en cualquier idioma, de pronunciación semejante al "we" inglés por "nosotros" y que es además un claro indicativo de la política de juego social que ha caracterizado a Nintendo los últimos años.

Pero sobre todo se trata de un nombre como nunca se ha visto. Adiós a las convencionalidades, comienza una nueva era en el mundo del videojuego. Es cierto que es necesaria una revolución y un nombre como este es exáctamente lo que yo calificaría como revolucionario.

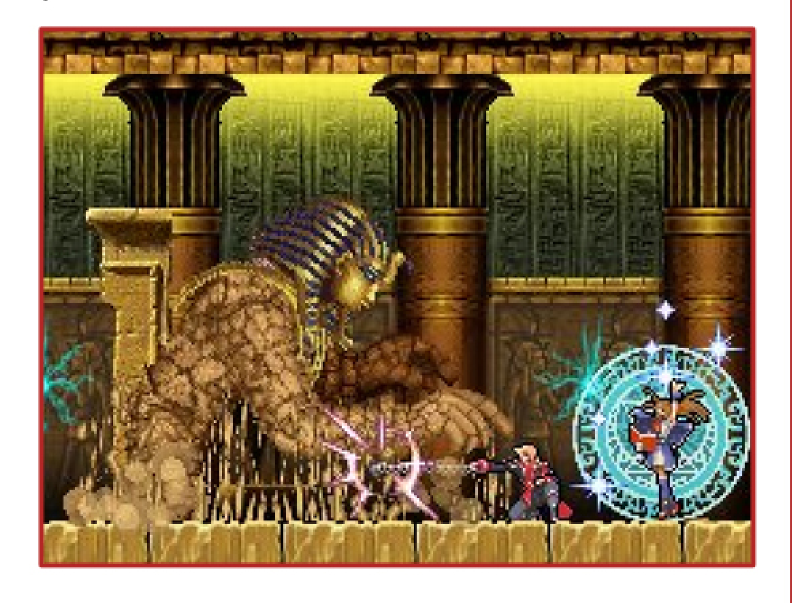
Más allá de estrategias de marketing o de estudios de mercado, Wii me parece una auténtica genialidad. Es posible que el usuario medio no alcance a entenderlo o lo vea como algo ridículo y es que, a lo largo de la historia, los genios siempre han estado adelantados a su tiempo.

Peder



Castlevania Portrait of Ruin
La nueva aventura de la Saga

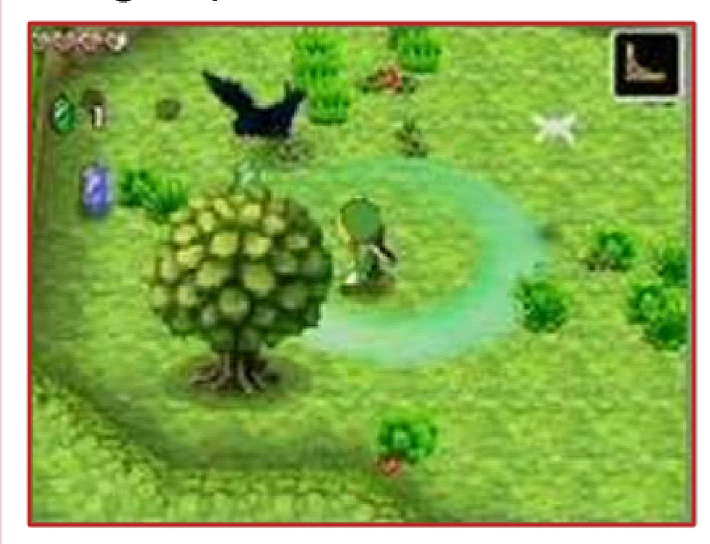
Konami ha desvelado su proximo Castlevania para DS. Se trata de Portrait of Ruin, una nueva aventura en 2D siguiendo la estela del exitoso Dawn of Sorrow y con suculentas novedades como la posibilidad de alternar entre 2 personajes en cualquier momento, teniendo cada personaje sus habilidades , poderes y caracteristicas personales.



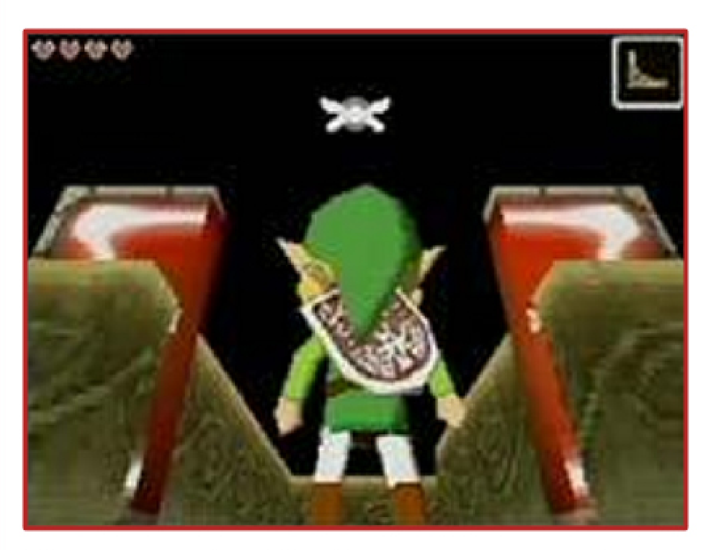


Link llega a DS con Phantom Hourglass

Todos estábamos esperándolo, se sabía que tarde o temprano pasaría y aqui lo tenemos. Nintendo confirmo en el pasado Game Developers el desarrollo de **The Legend of Zelda : Phantom Hourglass** para nuestras DS.



El juego será una mezcla de los zeldas clásicos 2d con gráficos 3D CellShaded al estilo WindWaker de Gamecube.



Usaremos la táctil para controlar a nuestro personaje, además de para poder anotar cosas en nuestro mapa, activar interruptores e incluso decidir el recorrido que tomara el famoso boomerang presente en la mayoría de los juegos de la Saga.



NOTICIAS

Aun hay esperanzas para Phoenix Wright

A pesar del anuncio inicial de Capcom sobre un lanzamiento europeo únicamente en francés e inglés, parece ser que el esperado acuerdo para la traducción de su simulador de abogados va viento en popa. No obstante, aún tendremos que esperar unos meses para disfrutarlo debido al largo proceso de localización.

Y otro de Cachorillos

De la mano de Sega llega a DS, Tea Dogs, otro simulador de mascotas pero esta vez con un aspecto de dibujo animado. Como diferencia respecto a Nintendogs, además de cuidar a nuestros cachorros, podremos jugar en infinidad de mini juegos con o contra ellos.





Además podremos configurar el jardín de nuestra casa a nuestro antojo, adornandolo con plantas, juguetes, etc... para que los cachorrillos estén contentos y a su aire mientras juegan.

Final Fantasy III , nuevas imágenes.

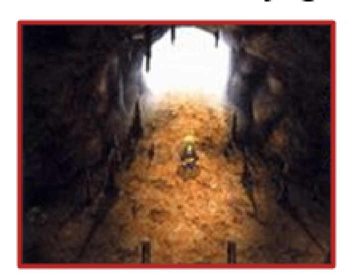
A falta de alguna nueva información nueva sobre este remake de uno de los juegos de la saga RPG más conocida. Square-Enix ha divulgado nuevas imágenes de FF3 para DS.







EL juego sera una conversion a 3d del juego original aparecido en la clásica NES y contara con una version ampliada de su historia original.
Se rumorea que el juego dispondrá de un modo multijugador.







NK 楽
PLAYERS
COMPRA-VENTA
COLECCIONISMO
IMPORTACION
DVD
www.nkplayers.com
¿Ya estas registrado?
Nick
Contraseña
Identificarse
PlayStation.2
84€
Formas de pago y envio
Regístrate
Mi cuenta
Vende
Carrito
Inicio
Ayuda
No estas identificado
BUSCAR JUEGO
Titulo
Plataforma
Cualquiera
Buscar
PLATAFORMAS
Amiga
Atari 2600
Atari Lynx
Dreamcast
Game Boy
Game Boy Color
Game Boy Advance
Game Cube
Game Gear
Game & Watch
Msx
Msx 2
Msx Cinta
Master System
CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT / PLAYSTATION
Disponible uno de los mejores Castlevania de todos los tiempos. No te lo pierdas y disfruta de esta autentica joya.
Unidades limitadas
KONAMI
Castlevania
EYESHIELD 21 MAX DEVIL POWER
NINTENDO DS
Nintendo nos sorprende con un juego de Futbol Americano que nada tiene que ver a lo que estamos acostumbrados.
Basado en el manga del mismo nombre Eyeshield MDP no te dejará indiferente
NINTENDO DS
DESTACADOS



EXPOMANGA.06

Contamos con un recinto de 250 metros cuadrados, el más grande del pabellón, donde colocamos 80 Nintendo DS y 21 Gamecube con juegazos de la talla de Animal Crossing, Resident Evil, Children of Mana, Metroid o Trauma Center...

La palabra aniversario es siempre sinónimo de fiesta, y por eso no podiamos dejar pasar la oportunidad de celebrar nuestro primer año de vida con una gran fiesta junto a vosotros. Este reportaje va dedicado especialmente a aquellos que quisieron haber estado presentes pero que por un motivo u otro no tuvieron la oportunidad de asistir. Sin más aquí teneis la crónica de la DSMParty.

El marco escogido para la celebración, dificilmente podría haber sido más apropiado. El Expomanga de Madrid fue toda una recopilación de la cultura y el arte de Japon. Además de manga y anime pudimos encontrar desde música y gastronomía hasta caligrafía o arreglo floral. Evidentemente en un lugar así no podían faltar los videojuegos, la exportacion japonesa por excelencia, y fuimos nosotros los encargados de presentar a todos los asistentes las últimas novedades y los mejores juegos ambientados en series de manga o anime. Para ello contamos con un recinto de 250 metros cuadrados, el más grande del pabellon, donde colocamos 80 Nintendo DS y 21 Gamecube con juegazos de la talla de Animal Crossing, Resident Evil, Children of Mana, Metroid o Trauma Center para que todos pudierais ir testeando lo que se nos va a venir encima en estos próximos meses.

^Loreta, de Cuatrosfera, junto a Ernesto, de Nintendo España.
<Decenas de personas compitieron en los torneos.




EXPOMANGA.06

Durante los tres días nuestra banda sonora fueron las risas y gritos de las partidas multijugador o las exclamaciones de asombro de quienes por primera vez probaban la consola.

A lo largo del tiempo que duró la fiesta fue difícil encontrar una consola libre, y eso se reflejaba en el ambiente. Durante los tres días nuestra banda sonora fueron las risas y gritos de las partidas multijugador o las exclamaciones de asombro de quienes por primera vez probaban la consola. La gente se divertía y eso nos recompensaba por todo el esfuerzo que estábamos realizando.



Como curiosidades o anécdotas podríamos hablar de la visita de algunas cadenas de televisión; varios amigos disfrazados de personajes de Anime jugando con sus correspondientes luchadores al Jump Super Stars o la visita de un Super Mario llave inglesa en mano y mostacho de quita y pon.

También cabe mencionar la emoción que se vivió en los campeonatos organizados, especialmente Mario Kart que tuvo una enorme acogida, empate que nos dejó el concurso de Ouendan o la demostración de maestría del ganador del campeonato de Donkey Konga.

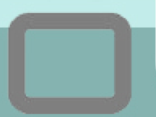
Sin duda fueron muchos momentos dignos de recordar, y no nos cabe duda de que vosotros sentisteis lo mismo.

En fin, desde la redacción de DSMagazine sólo nos queda agradeceros a todos los que os acercasteis el buen rato que nos hicisteis pasar. Fue un verdadero placer conocer a muchos de vosotros en persona y también a la gente que no sabía de la existencia de la revista pero que se animó a bajarla después de nuestra fiesta.
Los que no pudisteis venir tenéis que saber que habrá una próxima vez y pasaremos lista, ¡así que no faltéis!

Locke







ÍNDICE DE PREVIEWS

este mes ...





DEEP LABYRINTH

Enfréntate con todo tu valor a las criaturas ocultas en el laberinto.

TAO'S ADVENTURE: CURSE OF THE DEMON

Tu aldea ha sido petrificada por perversos demonios.
Encuentra la cura y derrota a los culpables.

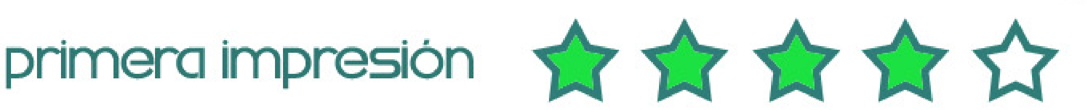
>> >> >>

DEEP LABYRINTH



Título: DEEP LABYRINTH
Género: RPG
Desarrolladora: INTERACTIVE BRAINS
Distribuidor: NINTENDO
Número de Jugadores: 1
Lanzamiento: Sin determinar



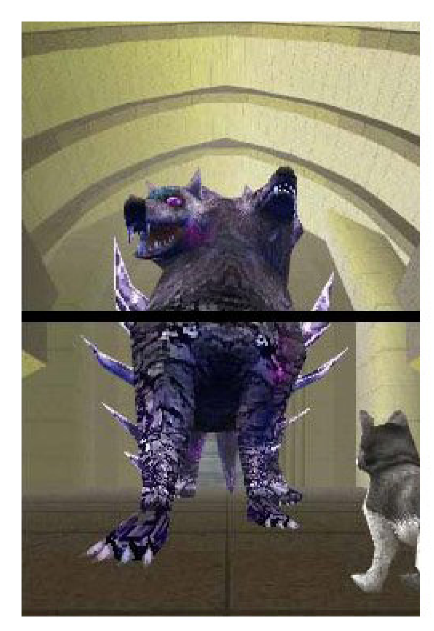


Deep Labyrinth es un famoso título de rol en primera persona para los teléfonos móviles en tierras niponas. Con unos estupendos gráficos y una genial jugabilidad, el título de Interactive Brains llega a Nintendo DS con mejor aspecto que nunca.

Tras un accidente de automóvil, tu perro se escapa y entra en una casa encantada en la cual, nada más entrar, eres transportado a otra dimensión. Una dimensión llena de peligros en la cual tendrás que atacar a los enemigos y explorar un gran mundo para conseguir escapar.

Deep Labyrinth exprime al máximo el potencial gráfico de NintendoDS con unos entornos muy detallados y unos personajes con excelente modelado. La pantalla táctil también cobra protagonismo, tanto al atacar con nuestra espada (al más puro estilo que las fases con el cuchillo en Resident Evil DS), como al conjurar diversos hechizos.





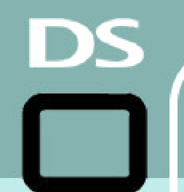


Según el dibujo que realices con tu stylus, podrás lanzar bolas de fuego, relámpagos o curar tu vida.

El título es bastante largo, ya que dispones de dos tipos bastante diferenciados de juego. El primero en el que manejas al chico despues del accidente (mucho más orientado a la exploración, resolución de puzzles, etc) y otro modo en el que manejas a un caballero encarcelado que tiene que abrirse paso a través del laberinto (mucha más acción y combates).

Este título promete diversión a raudales, aunque aún resta esperar su llegada a Europa.

Chava



preview

TAO'S ADVENTURE
CURSE OF THE DEMON SEAL



Título: Tao's Adventure, curse of...
Género: RPG
Desarrolladora: Konami
Distribuidor: Konami
Número de Jugadores: 1-2
Lanzamiento: Sin determinar





Próxima misión: salvar el mundo. Este será tu principal objetivo en Tao's Adventure: Curse of the DemonSeal, el nuevo RPG que nos llega gracias a Konami. Si bien es verdad que actualmente este género es de los menos poblados en el catálogo de NDS, es destacable decir que el listón que dejan los juegos presentes es muy alto, por lo que es fácil que lo demás comience a sabernos a poco. Sea como sea, nos espera una aventura cargada de monstruos con los que acabar por el bien de nuestra familia, y del mundo entero.

Te sitúas en el papel de Tao, quien debe emprender una intrépida aventura para conseguir un huevo del monstruo que se apoderará del mundo si no lo hace. Una historia quizá demasiado sencilla para un RPG, que no parece tener mucho trasfondo y quizá no enganche a más de uno. Pero parece ser que Konami ha contado con ello y ha sido víctima de un intento de





la pantalla inferior. Es un juego en el que ésta es necesaria para casi todo, lo que si bien a priori puede parecer atractivo, luego resulta un lastre para el juego.

El control -también manejable con el pad (mucho más cómodo y sencillo)-, los menús, ataques, magias, movimientos... Todo se hace mediante el uso de la pantalla táctil.

A lo largo de las batallas, podrás hacer ataques bastante interesantes, pero la mayoría resultan complicados, no por lo que debes hacer, sino porque son demasiado largos y a veces resultan una pérdida de tiempo pudiendo hacer más ataques rápidos. Los gráficos, no tienen mala pinta, incluso su motor 3D hace que recordemos el Final Fantasy III que se nos encamina.

En resumen, Tao es un juego por ahora poco prometedor, quizá por el intento de sacarlo adelante forzadamente y obtener como resultado un título mediocre, o quizá por el altísimo listón que nos dejan Castlevania o Mario & Luigi -entre otros-.

wOw_

GRAN CONCURSO
CUMPLIMOS 1 AÑO

RESPUESTAS

Para todos aquellos que todavía estáis pensando alguna de las respuestas a las preguntas que nuestro staff formuló para nuestro concurso 1er aniversario, dejad de comeros la cabeza, aquí las tenéis todas ...

P - ¿Qué personaje de Capcom hace un curioso cameo al aparecer como enemigo en el clásico "Super Ghouls 'n Ghosts" de Super Nintendo?
R - Firebrand

P - ¿Cuál es el nombre de los simpáticos hermanos carpinteros en "The Legend of Zelda: a Link to the Past"?
R - Hermanos Bumpkin (o hermanos Cierta, en la versión traducida).

P - ¿Cúales son los nombres de los siete Koopa Kids?
R - Larry, Morton Jr., Wendy, Lemmy, Roy, Iggy, Ludwig von.

P - ¿Cúal fue el primer juego de Mario en Virtual Boy?
R - Dream Tennis y Mario Clash (Cualquiera de los dos, puesto que fueron lanzados el mismo día)

P - ¿Quién pone la voz a Waluigi en Mario Kart DS?
R - Charles Martinet

P - ¿Cuál es el verdadero nombre de Genya Arikado (Alucard) de la saga Castlevania?
R - Adrian Farenheits Tepes

P - ¿Cuántos niveles y cuántos mundos tiene "Super Mario Bros."?
R - 4 niveles por mundo y 8 mundos: 32 niveles en total

P - ¿Porqué lleva Mario una gorra?
R - El diseñador no se aclaraba con el pelo, ademas de que con los limites graficos de la epoca era dificil de hacer un pelo resulton

P - ¿A qué se dedicó anteriormente el actor que interpretaba a Mario en "El Super Show de Super Mario Bros"?
R - Luchador

P - ¿Quién fue el sustituto de este simpático personaje en las versiones americana y europea del juego al que corresponde la imagen?
R - Mario

P - ¿Cuál es el significado de la palabra "Nintendo"?
R - "El cielo bendice el trabajo duro"; "Deja la suerte al cielo"; "Trabajamos duro, pero ultimadamente todo está en las manos del cielo" (cualquiera de las 3 se da por válida).

P - ¿Cuáles fueron las razones para llamar a "Super Mario Bros." de esta manera?
R - Le llamaron Mario por su parecido con un trabajador del mantenimiento de Nintendo of America, lo de Super por que recordaría a Superman, el único que también podría romper bloques de ladrillos, y el Bros viene de la palabra anglosajona Brother (hermano), por que se incluyo la posibilidad de poder jugar dos jugadores que en este caso seria Luigi el que le acompañase.

P - ¿Qué dos grandes compañías colaboraron con Nintendo a principios de los 90 para un proyecto que finalmente fue desechado y cuál es el nombre de dicho proyecto?
R - Philips, y Sony. El proyecto era SNES CD, (Nintendo PlayStation, o Nintendo Disk).

P - ¿En qué estrambótica saga con aparición en SNES (entre otras) podemos aumentar el ritmo de nuestro personaje por medio de "Aceleradores atómicos"?
R - EarthWorm Jim

P - ¿A qué se dedicaba Nintendo antes de trabajar en el mundo del videojuego?
R - Barajas de cartas.

P - ¿Cuántos Souvenirs se pueden desbloquear en "Wario Ware Touched!"?
R - 34.

P - ¿Con qué empresa colaboró Nintendo en los años 70 para la creación de sistemas de videojuegos?
R - Mitsubishi Electric

P - ¿Qué objeto deberemos recomponer en "Mario & Luigi: Superstar Saga"?
R - La judía estelar.

P - En qué mítico juego un personaje secundario nos hace este comentario, que después de traducirlo queda así: "Hace mucho tiempo... Había un hombre en este pequeño pueblo que tenía un ojo, ¡con el que decía que podía ver la verdad! Ahora, normalmente, tienes que entrenar el ojo de tu mente enérgicamente para ver realmente la verdad... Pero este tipo, no, él tenía una forma diferente de hacer las cosas... Su casa estaba donde ahora se encuentra el pozo."
R - The Legend of Zelda: Ocarina of Time

P - Entre las páginas de este número de DSmagazine hay escondidas DS´s como esta , búscalas, cuéntalas y dinos cuántas son.
R - 4.



¿CÓMO PUNTUAMOS?

En DSMagazine os ofrecemos toda la información que tenemos y te la mostramos al comienzo de cada review en una sencilla ficha técnica, así sabrás a simple vista los datos más importantes del juego que estamos analizando.

Para puntuar valoramos ...

- Gráficos: Nos orientamos tanto en el aspecto grafico del juego como en su fluidez y fialdad al contexto del juego.
- Sonido: Comprobamos la calidad de sonido tanto en musicas como en efectos sonoros.
- Jugabilidad: Ponemos a prueba el control y comprobamos lo adictito que es el juego.
- Duración: Analizamos tanto la duración como si se incluyen modos de juego que alarguen la vida del juego.

Orientándonos en la clasificación de los diversos apartados y en los aspectos mas destacados realizamos una puntuación global. La puntuación global no tiene porque ser la media aritmética.

Ademas os comentamos brevemente los aspectos mas y menos destacados de cada juego.

La calidad de cada juego:

1, 2 ó 3 Puntos
Ni lo toques. Si alguien te lo quiere vender, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontraras algo así.

4 ó 5 Puntos
No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones pero no las sabe transmitir.

6 Puntos
Buenas ideas, gráficos aceptables y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto aunque no destacara como el mejor de su genero.

7 Puntos
No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple bien su cometido, no es que sea un juego excelente pero te gustará.

8 Puntos:
Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Pocos alcanzaran esta nota, y si lo hacen es por algo.

9 ó 10 Puntos:
Roza la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del genero.

PLINTER CELL
CHAOS THEORY

análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	6
TOTAL	7,5

-Buen control.
-Efectiva utilización de las caracteristicas de la DS.
-Genial gestión de luces y sombras.

-El FrameRate si vas con la vision nocturna o térmica
-Algunos fallos graficos (Aunque de escasa importancia).



DS review

LOST MAGIC

ficha técnica



Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Taito
Tipo de juego: RPG Táctico
Idiomas: Español
Jugadores: 1 - 2
Multijugador: NWFC

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE



LIBRO DE CONJUROS



En la pantalla superior tendremos una lista de conjuros o las características de nuestro personaje y las de los enemigos



Esta pantalla servirá para visualizar el campo de batalla y realizar conjuros con el stylus

El género de los RPGs es uno de los más apreciados en Japón y en cierto sentido, uno de los importantes factores que delimitan la delgada línea entre el éxito y el fracaso si nos referimos a una consola y su catálogo.

Aunque Nintendo DS tiene unos cuantos títulos anunciados por parte de algunas de las mejores compañías como Namco o Square-Enix, lo cierto es que los RPGs se han hecho de rogar, especialmente en Europa. Dejando de lado algunos títulos como Goemon o Lunar, que nadie sabe muy bien si acabarán apareciendo en nuestras fronteras, los amantes de los juegos de rol no hemos recibido buenas noticias... Hasta ahora.

Por fin Taito se ha decidido ha poner fin a la sequía de juegos de rol en Europa con "Lost Magic", un título que combina estrategia y RPG de una forma bastante novedosa.

La historia del juego nos meterá en el papel de Isaac, un joven mago que perdió a sus padres y fue adoptado por una bruja del bosque. Durante su vida con la bruja, Isaac aprendió a realizar hechizos gracias al báculo mágico que le dejó su padre antes de marcharse. Muy pronto se irá aclarando la trama y descubriremos que el bastón es en realidad uno de los 7 en los que se dividió el poder de Dios años atrás y que como porta-



LOST MAGIC

dor de él nos veremos envueltos en una aven-dor de él nos veremos envueltos en una aventura por salvar el mundo. La historia, aunque no demasiado compleja, es lo suficientemente interesante para mantener enganchado hasta el final a través de los diferentes diálogos que se suceden entre las batallas. Lamentablemente, esto será así ya que el control de nuestro personaje fuera de las batallas quedará limitado a desplazarnos por el mapa entre un enfrentamiento y otro, fórmula típica de los RPGs tácticos y que resta muchos enteros al desarrollo del juego.

Pero este no es el único punto que "lost Magic" comparte con los RPGs tácticos. Una vez en las batallas, dispondremos de nuestras "unidades" para darles órdenes. Estas unidades serán el propio Isaac que se comportará de forma un tanto especial y una serie de monstruos que hayamos capturado previamente y que podremos utilizar como aliados. El sistema es muy sencillo y es una de las claves fundamentales gracias a las que "Lost Magic" rompe con lo visto en anteriores juegos similares. En vez de tener un campo de batalla dividido en rejillas por las que mover nuestras tropas por turnos, en este título podremos arrastrar el stylus por la pantallas como si de un ratón de pc se tratase para seleccionar unidades y "clickear" en un punto o un enemigo en tiempo real. Además de una de sus mayores virtudes, este sistema es uno de los más molestos defectos del juego











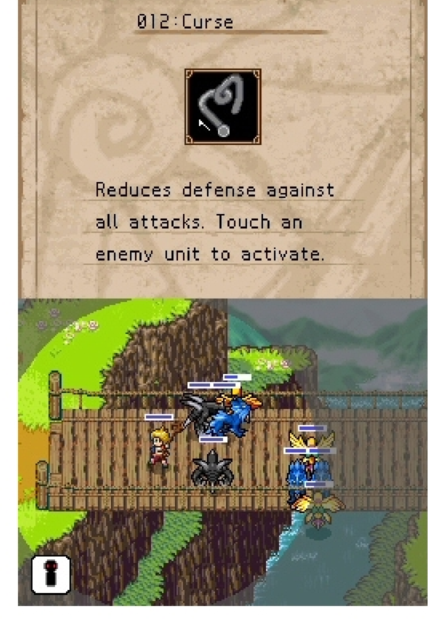
LOST MAGIC

ya que el control se torna un tanto engorroso.

En cualquier caso, pasadas las primeras horas de juego seremos unos perfectos estrategas y nos encontraremos seleccionando los monstruos que mejor se adecuen a cada batalla teniendo en cuenta características como sus debilidades, su velocidad o la capacidad de volar (fundamental para tomar objetivos importantes en la batalla). La otra gran particularidad del juego es el tratamiento que tiene la magia, mucho más importante que en otros títulos. Cabe destacar que Isaac no puede atacar durante el combate y su única función es realizar hechizos. Aunque estos gastan puntos de magia como viene siendo habitual en los RPGs, el mana se repone tan rápido que podremos lanzar conjuros a destajo sin preocuparnos demasiado.

Además, para realizar un hechizo tendremos que presionar el botón L y dibujar una runa en la pantalla táctil. Cuanto más preciso sea el dibujo mayor será el poder del conjuro por lo que tendremos que tomarnos nuestro tiempo en cuidar el trazo. Al contrario que el control de las unidades, la realización de hechizos está muy cuidada y no tendremos problemas de que el juego no nos reconozca la runa que queríamos dibujar. Además, cuando avancemos en el juego aprenderemos la habilidad de combinar diferentes runas para crear hechizos nuevos con lo que al final podremos descubrir hasta 300 conjuros, cada uno con su animación y sus efectos.













LOST MAGIC

Por culpa del engorroso control táctil, las batallas no son tan fluidas como podrían, lo que enturbia el apartado jugable. Por otro lado, se agradece el soplo de aire fresco en un género que poco ha evolucionado desde los días de Shining Force en Megadrive. El sistema de magias es todo un acierto.

Gráficamente, "Lost Magic" no es nada del otro mundo. Los escenarios y los personajes cumplen aunque podrían haber sido más espectaculares. Al menos las más de 300 magias del juego cuentan con su propia animación y la verdad es que algunas son una pasada.

El apartado sonoro deja buen sabor de boca. Las melodías son bastante pegadizas y ayudan a que cada zona sea más reconocible.

En cuanto a la duración, la verdad es que la historia principal se hace corta para un juego de este tipo. A un ritmo normal podemos acabar la aventura en unas 10 horas si bien es cierto que el título tiene cierta rejugabilidad. Descubrir todas las magias y capturar a todos los enemigos puede llevar un buen rato y "Lost Magic" incorpora un modo multijugador para combatir contra otros magos y sus monstruos tanto en modo local como en Internet con la NWFC. En suma, el juego da bastante de sí, especialmente si saltamos a la red para medirnos con otros jugadores.

En definitiva, "Lost Magic" es más bien un RPG táctico, que innova en el género gracias al control táctil y que cuenta con un sistema de magias que resulta muy divertido y que es realmente completo. Las posibilidades estratégicas del juego son bastante amplias al desarrollarse en tiempo real y podremos por ejemplo convocar un muro mágico para cerrar una entrada, mandar tropas a ocupar una piedra de maná para que se regenere nuestra magia a mayor velocidad o a taponar un portal demoníaco por el que estén entrando monstruos. Además tendremos que ir capturando monstruos para nuestro ejército basándonos en sus debilidades y fortalezas para conseguir un buen equilibrio. Unido al multijugador online, el resultado es un buen juego, que al no ser un auténtico RPG, no calmará las ansias de algunos pero que ayudará a hacer la espera más corta en vista a los bombazos que se nos avecinan.

Peder



análisis

GRÁFICOS	6.5
SONIDO	7.5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8

TOTAL 7.5

- El sistema de magias
- Un soplo de aire fresco en los RPGs tácticos
- Las posibilidades estratégicas en las batallas

- Control táctil engorroso
- Falta profundidad en el desarrollo



POKÉMON LINK!

ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: NINTENDO
Tipo de juego: PUZLE
Idiomas: ES
Jugadores: 1-2
Multijugador: Descarga DS

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

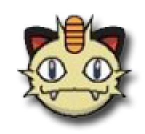




Una franquicia tan taquillera como Pokémon y que ha estado tan presente en las portátiles de Nintendo en los últimos tiempos, no podía hacerse tanto de rogar. Exceptuando el discreto Pokémon Dash que llegó a Europa con el lanzamiento de DS, no hemos podido jugar con estas criaturitas... Hasta ahora.

Pokémon Link se aleja una vez más de la tradicional fórmula que hizo furor en GameBoy para refrescar la saga con un juego de puzles táctil. Con un mecanismo a caballo entre lo visto en "Meteos" y "Zoo Kepper", podremos desplazar los Pokémon tanto en horizontal como en vertical con el objetivo de juntar 4 o 5 del mismo tipo y hacerlos desaparecer. El interés del juego radica en que al mover cada una de las criaturas, afectaremos al resto de la fila o la columna (dependiendo de si movemos horizontal o verticalmente).

Este detalle complica un poco las cosas y hace que el juego sea algo más interesante. Además, al hacer desaparecer los Pokémon, cualquier pareja o trío que se forme en la pantalla también desaparecerá multiplicando los puntos. Se trata de un buen sistema de combos que nos permitirá alcanzar las más altas puntuaciones.



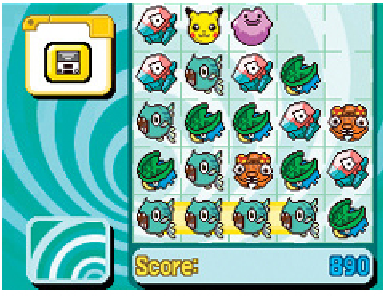


Pokémon Link cuenta con 3 modos de juego pero todos ellos tienen algo en común. Cada vez que hagamos desaparecer a un nuevo Pokémon, éste aparecerá marcado en nuestra Pokédex como si le hubieramos capturado. Gracias a este sistema, podremos ocuparnos de capturar las más de 380 especies con las que cuenta el juego, respetando en cierto sentido la huella de identidad de la saga y alargando de paso la vida del cartucho considerablemente.

TOCA, ARRASTRA Y CAPTÚRALOS



El juego transcurre en las dos pantallas, que forman una pantalla alargada.



Aunque sólo podrás mover a los Pokémon en la pantalla táctil, con ayuda de tu stylus.



POKÉMON LINK!

El primer modo de juego es el ***arcade***. Los pokémon caerán de la parte superior de la pantalla e iremos acumulando puntos hasta que las criaturas se amontonen y lleguen arriba del todo.

El segundo es el modo ***aventura***. Esta vez dispondremos de un mapa con el que desplazarnos a través de las distintas fases para afrentar distintos retos en cada una de ellas. De este modo podremos encontrarnos con puzles para darle al coco, localizaciones con especies de Pokémon determinadas e incluso jefes finales.

El tercer modo es el ***multijugador con un sólo cartucho***. Podremos desafiar a un amigo o cooperar para conseguir la máxima puntuación.

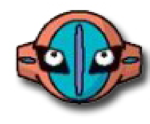
El apartado técnico flojea un poco. Se trata de un juego de puzles pero aún así los sprites de cada Pokémon podrían estar más currados. Los gráficos en conjunto dan una sensación de juego desfasado.

Las melodías siguen la línea de otros juegos de la saga y hacen su trabajo ambientando cada partida. Lo más probable es qe acabemos hartos de los efectos de sonido y de la música en cuanto juguemos una partida larga.

El apartado jugable sale algo mejor parado. El sistema de juego es interesante, el control tátil está razonablemente bien implementado y las diferentes situaciones que nos encontraremos en el modo historia le dan algo de variedad al título. En cualquier caso se trata de un juego fácil que no llega a la altura de referentes del género como "Meteos" o "Tetris".

Pokémon Link cuenta con una elevada duración. Al modo arcade y aventura hay que añadirle el multijugador. Además, capturar todos los Pokémon no será nada fácil.





Pokémon Link presenta un sistema de juego adictivo, aunque los jugadores experimentados lo encontrarán demasiado sencillo. El aliciente de capturar todas las especies de Pokémon unido al modo historia y al multijador le dotan de una gran duración. No es una maravilla pero los amantes de la saga quedarán satisfechos.

Peder



análisis

GRÁFICOS	5
SONIDO	6
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	8,5

TOTAL 6,5

- Capturar todos los Pokémon es un gran reto.
- Nuevos aires para la saga.
- La variedad del modo aventura.

- La escasa dificultad
- Desfasado apartado técnico



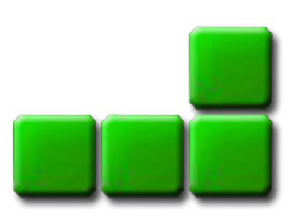
TETRIS DS

ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: NINTENDO
Tipo de juego: PUZZLE
Idiomas: ES
Jugadores: 1-10
Multijugador: Descarga DS y Online

Precio: 39.95€





Hace 20 años, la industria del videojuego no era lo mismo que hoy en día. Por aquel entonces los juegos simples y adictivos eran los que triunfaban. Un claro ejemplo de juego simple pero adictivo es Tetris, el juego creado en 1985 por Alexey Pajitnov en una sola tarde según cuentan las leyendas.

Después de 20 años, Tetris se ha convertido en un juego de culto, un juego mundialmente conocido y uno de los máximos exponentes en los juegos arcade de puzzles.
Incontables versiones (oficiales y no oficiales) han surgido para casi todas las plataformas que existen y aún así, se sigue jugando.

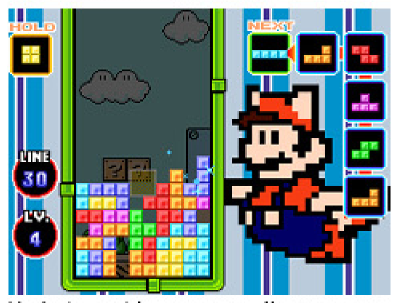
A pesar de su gran aceptación, todos pensábamos que Tetris no podía dar más de sí, pero Nintendo nos vuelve a demostrar lo contrario, porque ahora tenemos entre nuestras manos Tetris DS, una nueva joya para nuestra portátil que nos hará recordar viejos momentos y experimentar nuevas formas de jugar con los Tetriminos (las fichas con las que juegas en Tetris).

Con un total de 6 modos (cada uno con sub-modos) para un jugador, multijugador con un solo cartucho para 10 personas y la posibilidad de jugar a través de la red online de Nintendo, Tetris DS ha llegado para alzarse con el título del mejor remake de Tetris.

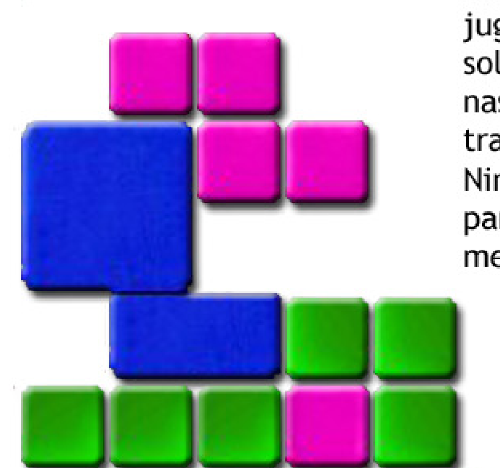




En el modo normal, iremos viendo en la pantalla superior secuencias de los mayores clásicos de Nintendo.



Y abajo, evidentemente, llevaremos a cabo la partida siguiendo con los toques “retro”.



TETRIS DS

El primer modo para un jugador que nos encontramos es el *"Normal"*, que nos permite revivir el clásico Tetris con pocas modificaciones. Dentro de este modo, se encuentra el Maratón, en el que nuestro único objetivo es acumular líneas para ir subiendo niveles y completar los 20 diferentes. El modo Meta, en el que tendremos que hacer un número de líneas determinadas. Y por último el modo Versus contra la máquina, en el que recordaremos los viejos combates con nuestros amigos a través del cable link, aunque esta vez será contra una Inteligencia Artificial en 5 niveles.

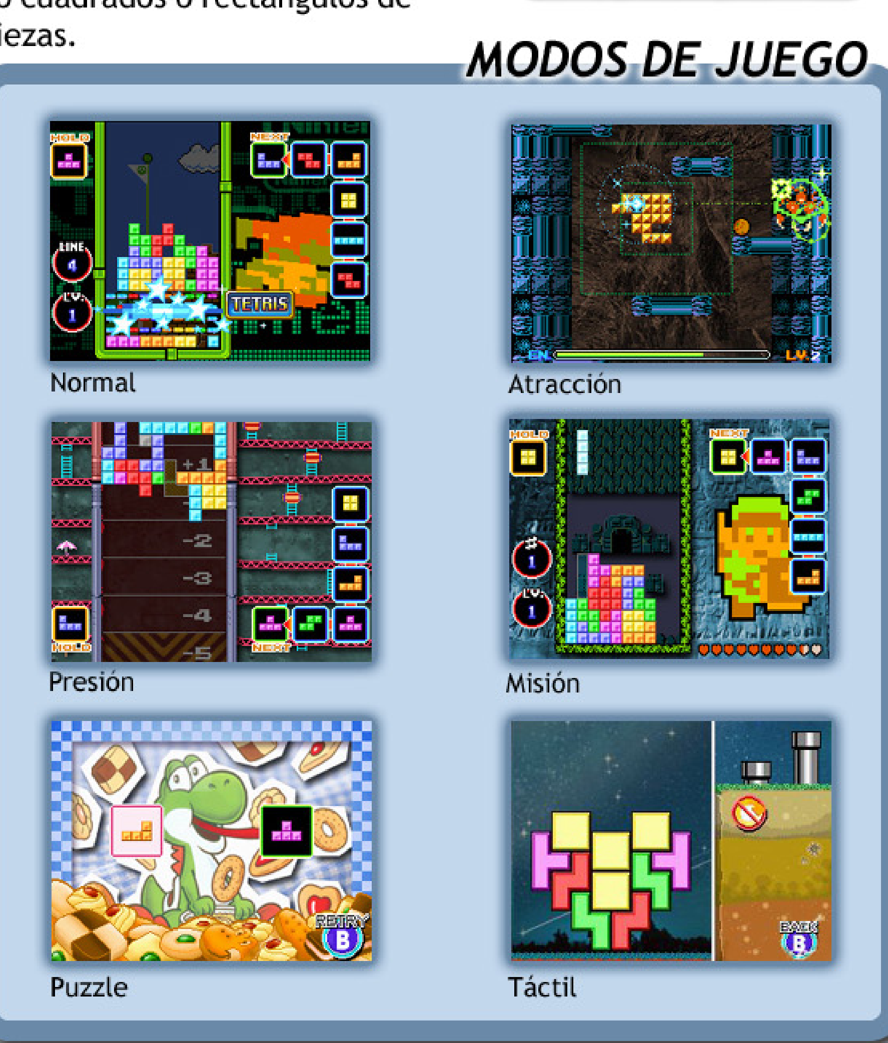
El siguiente modo que nos encontraremos será ***Presión***, en el que jugaremos contra la máquina con unas reglas bastante diferentes. Para empezar, el escenario es doble, es decir, tanto la máquina como tú combatiréis en el mismo terreno. Tus fichas irán cayendo hacia abajo mientras que las de tu rival llevarán el rumbo contrario. Al ir haciendo líneas, "empujarás" el bloque formado hacia el campo de tu rival. Cuando llegues al punto establecido, habrás ganado.

El modo ***Puzzle*** hará que nos estrujemos la cabeza pensando cual es el orden de caída de los Tetriminos para llegar a la solución de las decenas de puzzles disponibles. El siguiente modo es Atracción, uno de los modos más raros y complejos del juego.

Atracción se desarrolla en un scroll vertical en el que manejaremos un grupo de piezas y los tetriminos irán cayendo automáticamente. Nuestra misión será recoger estos tetriminos y unirlos a nuestro grupo de piezas. El grupo se irá empequeñeciendo formando cuadrados o rectángulos de piezas.

En ***Misión***, tenemos dos submodos, maratón y contrarreloj, la única diferencia es que en el primero irás avanzando niveles y en el segundo tendrás que realizar las misiones en el mínimo tiempo posible. Las misiones a realizar son bastante fáciles y sencillas, por poneros un ejemplo las misiones son del tipo: "Completa tres líneas de golpe".

MODOS DE JUEGO

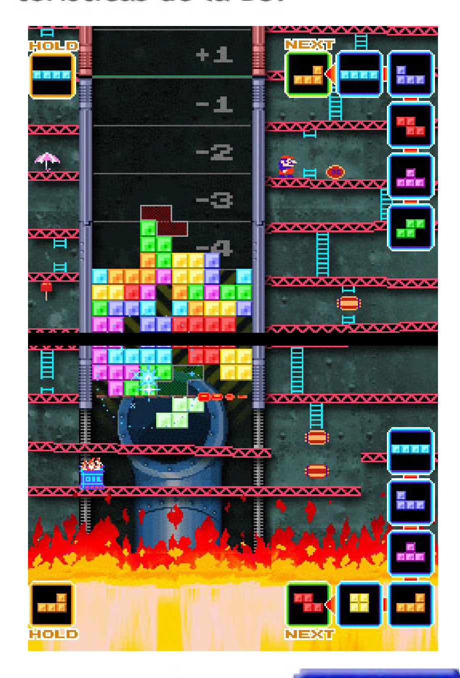


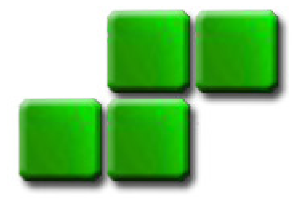
Normal
Atracción
Presión
Misión
Puzzle
Táctil

TETRIS DS

Por último, tenemos un modo único que sólo veremos en DS, el modo Táctil. En este modo, aparecerá una torre de tetriminos con una caja con globos en la parte superior. Debemos mover los tetriminos con el stylus para que formen líneas y poco a poco ir bajando la caja con globos, ya que al final debe tocar el suelo. También disponemos del submodo Puzzle Táctil, en el que tendremos que dejar limpia la pantalla a base de toques de Stylus.

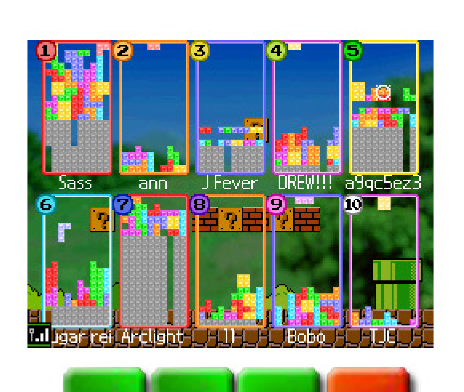
Cómo veis, hay bastantes modos de un jugador y son variaditos. Además, cada modo presenta un tutorial que te explica como jugar al mismo. Pero sin duda, lo mejor del juego es su capacidad multijugador, explotada al máximo gracias a las características de la DS.

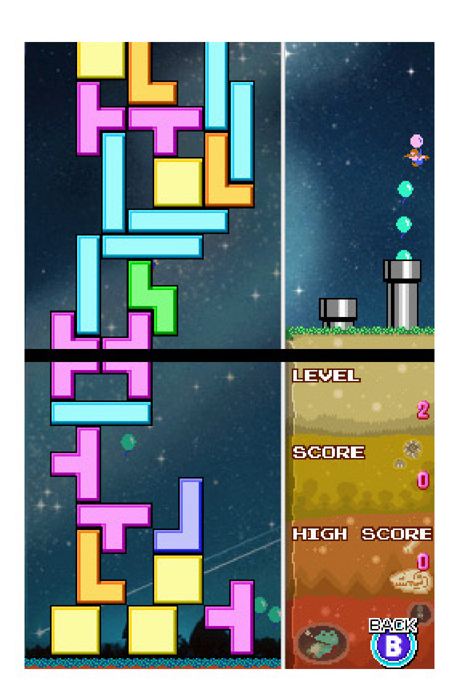


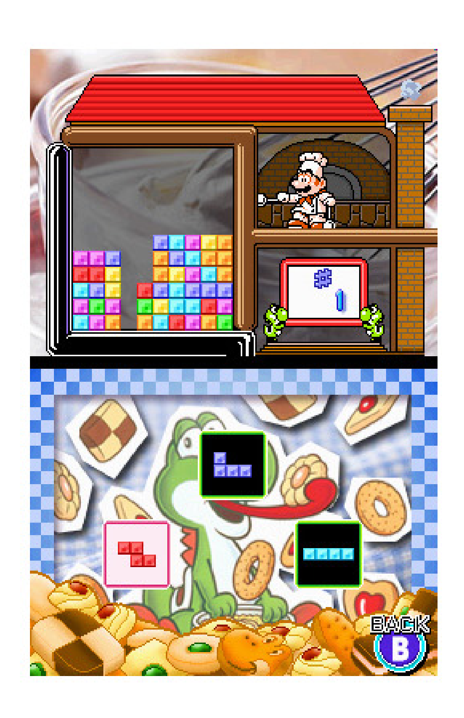


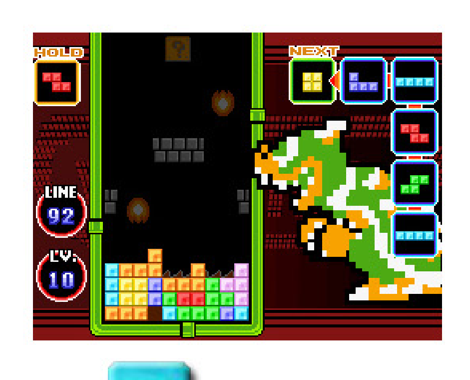
Con un único cartucho pueden jugar hasta 10 personas. El modo de juego será como el clásico combate con cable link en GameBoy, es decir, nuestro objetivo es mantener limpia nuestra pantalla y conseguir que nuestro rival muera. Para conseguirlo, se enviarán todas las líneas que limpies de tu pantalla a la de tu rival. Además, el juego incluye la posibilidad de usar ítems que modifican diversos factores del juego.

Pero el multijugador de Tetris DS no se queda ahí, también presenta un modo Wifi para acceder al servicio online de Nintendo y retar a jugadores de todo el mundo en diferentes modos: combate a 2 sin objetos, combate a 4 con objetos y Presión. A medida que vayamos ganando partidas subiremos nuestro ranking e iremos luchando contra gente mejor de nuestro nivel.



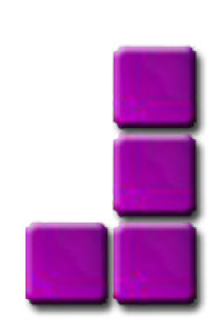








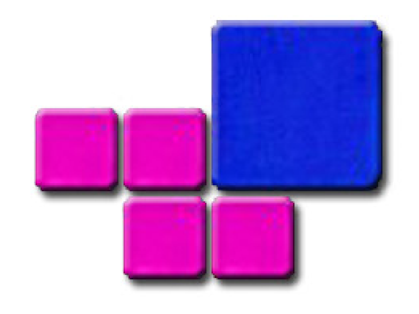
TETRIS DS



Es difícil analizar gráficamente un juego como Tetris, pero la verdad es que el juego cumple con lo esperado. En la pantalla superior veremos (si es que tienes tiempo para verlo) pequeñas fases de diferentes juegos (Mario Bros, Zelda, Excitebike...) que irán desarrollándose a medida que hagamos líneas. La animación de los bloques y las líneas completadas están bastante bien. En general, el apartado gráfico podría estar mejor, pero cumple bastante bien.

Respecto a la banda sonora sólo cabe decir que es sublime. Es una recopilación de diferentes bandas sonoras que irán acorde con la pantalla superior, es decir, que si en la pantalla superior hay una fase de Mario, la música que escucharemos será el tema de Mario Bros. Además, se han hecho remixes y adaptaciones de diversas melodías que quedan muy bien en el conjunto del juego.

La jugabilidad está al límite, como no podía ser menos. Recuperando toda la diversión del Tetris original e incrementándola al máximo gracias a los nuevos modos y al estupendo multijugador.







En definitiva, Tetris DS es un juego que encantará a los seguidores de la saga. Su modo multijugador es brutal, tanto si vas a quedar con tus amigos como si vas a jugar a través del servicio online debes tener este juego.

En cambio, si no tienes planeado explotar el multijugador, es posible que el juego se quede en la estantería al tiempo.

YaW

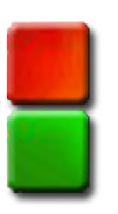
análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	9,5
JUGABILIDAD	10
DURACIÓN	8

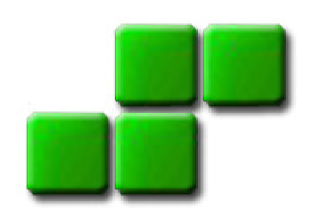
TOTAL 8,5

- El modo multijugador para 10 personas con un solo cartucho.
- La cantidad de modos nuevos.
- La banda sonora.

- El modo de un jugador, algo repetitivo.
- Poco uso de las funciones especiales de DS.









DS review

ficha técnica

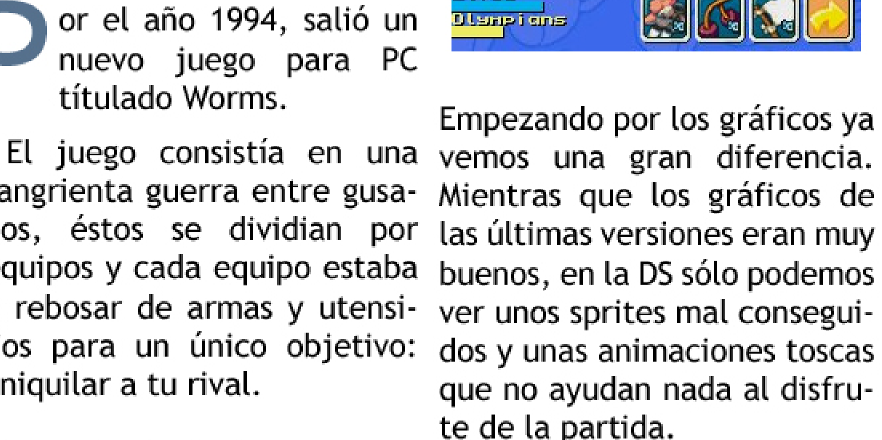
WORMS
OPEN WARFARE



Compañía: THQ
Desarrollador: TEAM 17
Tipo de juego: EST. TURNOS
Idiomas: ES
Jugadores: 1-4
Multijugador: DESCARGA DS

Precio: 39.95€





Por el año 1994, salió un nuevo juego para PC títulado Worms.

El juego consistía en una sangrienta guerra entre gusanos, éstos se dividian por equipos y cada equipo estaba a rebosar de armas y utensilios para un único objetivo: aniquilar a tu rival.

Después de 12 años y con un gran número de diferentes entregas a la espalda, nos llega Worms: Open Warfare para DS. El método de juego es similar al primero pero la verdad es que esta nueva entrega portátil no le hace justicia a uno de los juegos más divertidos de los 90.

Empezando por los gráficos ya vemos una gran diferencia. Mientras que los gráficos de las últimas versiones eran muy buenos, en la DS sólo podemos ver unos sprites mal conseguidos y unas animaciones toscas que no ayudan nada al disfrute de la partida.

El movimiento de los gusanos también se ve reducido, ahora no resabalarán colina abajo cuando salten más de la cuenta, ahora simplemente te quedarás clavado en el lugar en el que caigas.

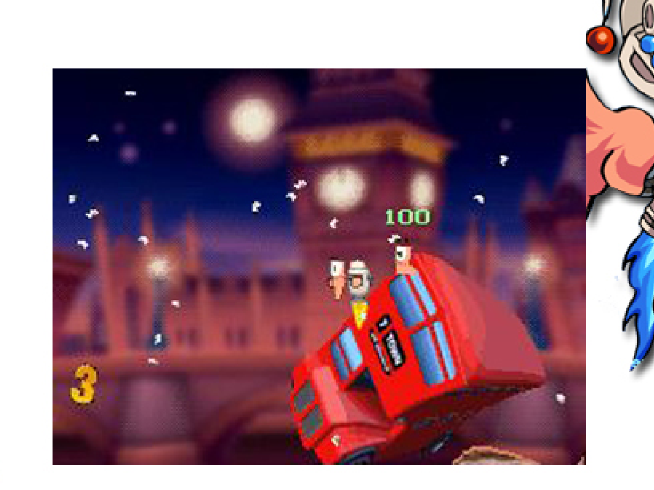
ELIGE TU ARMA



Arriba, los simpáticos equipos de gusanos mantienen su batalla.



Gracias a la pantalla táctil podremos movernos por el mapa o seleccionar el arma que más nos guste.





WORMS
OPEN WARFARE

Los modos de juegos también son escasos, se echa muy en falta un modo Wifi online para retar nuestro equipo de gusanos con jugadores de todo el mundo, aunque al menos trae un modo multijugador para hasta 4 jugadores.

Este modo es lo mejor del juego y lo único que le salva un poco, jugar con tus amigos sin cables y con la DS es una experiencia buena, aunque es mucho mejor jugar a este juego en una de sus versiones para PC u otras consolas.

El modo principal de juego no nos presenta ningun reto, no hay modo campaña ni tampoco misiones especiales como en las versiones de PC. Lo único bueno que se mantiene es la cantidad de armas disponibles, que además podrán ser seleccciondas con la pantalla táctil.

Si no sois fanáticos de la saga, seguramente el juego no os guste. Y si lo sois, os gustará aun menos.

YaW







análisis

GRÁFICOS	4
SONIDO	6
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	2

TOTAL 4

- Modo multijugador con Descarga DS

- Falta modo online
- Gráficos muy lejos de lo que podían haber sido

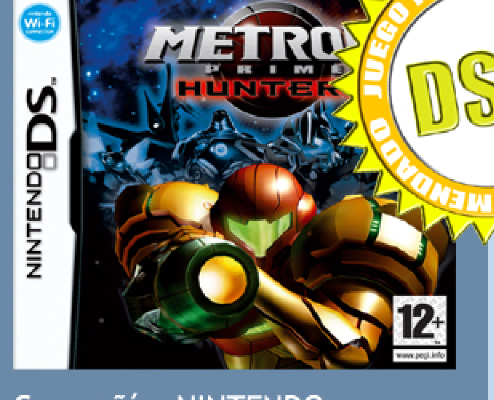




METROID PRIME:HUNTERS



ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: NINTENDO
Tipo de juego: AVENTURA
Idiomas: Español
Jugadores: 1 - 4
Multijugador: Multicartucho

A la venta: 05_MAYO/2006

SHOOTER TÁCTIL



En la pantalla superior tendremos un vista en 1ª persona o de samus en forma de bola.



En la pantalla táctil tendremos una visión de radar, munición, arma y la posibilidad de pulsar algún botón

Tiempo ha llovido desde aquel primer Metroid que quedó 20 años atrás. Los antiguos esbozos de lo que pretendía ser un juego, acabaron madurando hasta formar una de las sagas con mayor éxito en el mundo del videojuego, destacando en la actualidad Metroid Prime. Como no podía ser de otra forma, Nintendo ha acertado dando en el punto clave para muchos: aprovechar la táctil haciendo una aventura en primera persona. Y es que ahora si ha habido un cambio muy notable, un cambio muy positivo; pues ya muchos no querrán volver a usar una cruceta para jugar a un shooter... No cabe la menor duda de que la mayor innovación que nos ha traído MP: Hunters ha sido el uso de la pantalla táctil como control del arma. Parece ser que para la inmensa mayoría, la compañía nipona ha dado un paso adelante en el género. Mayor precisión, mayor realismo, mayor movimiento, y en resumen, mayor diversión para cualquiera que lo pruebe.

Pero por si a estas alturas hay alguien que todavía no ha probado ningún título de esta saga, aquí van algunos pequeños apuntes. Comienza el juego; estás en el papel de Samus Aran, una cazarrecompensas que ha recibido un misterioso mensaje telepático que le lleva al lugar donde se esconde el verdadero poder, el poder definitivo. Pero no todo es tan fácil, la aventura de Samus se basará en la lucha por ese botín con otros 6 cazarrecompensas que no



METROID PRIME:HUNTERS





han dejado escapar el aviso. Para conseguir vencerlos, nuestra heroína deberá conseguir diversas mejoras en cuanto a armas para su traje... Parece ser que a partir de aquí, la diversión está servida.

Para quien anteriormente haya probado cualquier otro título de la saga Metroid Prime, existe un cambio evidente en este juego frente a sus versiones predecesoras. Seguramente recordaréis la cantidad que teníamos de rodeos que dar, puzzles que resolver, y misterios que desvelar antes de llegar al jefe final. En esta ocasión apenas cabe tiempo para plantearse que debes hacer hasta llegar al final, o que camino elegir. Simplemente es seguir las indicaciones y sobre todo; disparar. Un juego mucho más enfocado a la acción que a la estrategia que sigue un mismo mecanismo basado en el siguiente esquema: Tras llegar al nuevo planeta, debes seguir el camino marcado hasta encontrar al cazarrecompensas –al que evidentemente tienes que derrotar-, acto seguido, comienza tu búsqueda hacia el jefe final, y tras vencerlo, comienza la cuenta atrás para regresar a tu nave y abandonar el planeta. Después, directos a otro nuevo planeta, otra de las novedades introducidas en la nueva aparición para Nintendo DS. Para muchos, esto es algo positivo, pero a la gran mayoría le hace restar muchos puntos puesto que más que ser lineal,





METROID PRIME:HUNTERS

resulta repetitivo; pues una vez que has llegado a la primera cuenta atrás ya conoces todo el misterio del juego. Tras ello simplemente harás lo mismo en un escenario diferente.

Además, caben resaltar la gran cantidad de detalles que se han ido puliendo desde la demo hasta lo que ahora es el juego. No solo en el control (ya no se dispara golpeando la táctil, se hace con el gatillo izquierdo), sino en cuanto al nivel técnico ha avanzado a pasos agigantados y eso se nota, pues reluce en todos los sentidos, explotando mucho más que otros títulos la capacidad de la consola. Ni un detalle mal visto, ni una ralentización que criticar… Incluso el modo online trabaja perfectamente el tiempo real y no sufre lag alguno; Nintendo dedicó el tiempo de retraso de la salida del juego a una completa revisión que ha dado lugar al que es actualmente el mejor juego de NDS en cuanto al apartado técnico.





METROID PRIME:HUNTERS

El revolucionario control mediante la pantalla táctil ofrece una jugabilidad altísima, mucha más aún el modo multijugador, que es quizá el punto más fuerte del juego, en el que se comprende el modo online; tendremos una auténtica joya para nuestras consolas. Las partidas en estos modos, consisten en enfrentarse a 3 amigos -3 personas de cualquier parte del mundo en el caso WiFi-, con los que combatir por la supremacía para ver quien es el mejor de todos. Para ello, siempre puedes ayudarte de las armas conseguidas en el modo historia, de un solo jugador. Si consigues reunirte con tus amigos, y si te gusta el género, el juego te va a gustar sin duda, aunque probablemente te resulte demasiado simple, y sobre todo algo corto (salvando el multijugador).





METROID PRIME:HUNTERS

Probablemente pase lo mismo si es la primera vez que juegas. Y lo que en muchas ocasiones llama al público a probarlo, es su apartado gráfico en general: acompañado de unos impresionantes vídeos de igual calidad, su motor 3D mueve el juego a una velocidad alucinante, optimizado de una manera más que digna de resaltar.

Metroid Prime: Hunters hace técnicamente lo que muchos creían imposible en DS. Pero no solo es el apartado gráfico lo que llama la atención, el juego posee efectos sonoros de gran calidad, así como dispone de una especie de chat de voz por el que conversar en el modo online, otra de las curiosidades del juego.

En resumen, Metroid Prime: Hunters es técnicamente una delicia, pero quizá se nos quede muy corto en duración y demasiado simple en cuanto a la mecánica del juego.

Para quien no les llame demasiado la atención el tipo de juego, seguro que más de uno cambia de opinión al probar el nuevo modo de control, sobre todo tras la primera partida multijugador. Por lo demás, una pena que el esquema del juego sea tan repetitivo, pues si esto cambiara y se añadiera algo más de duración y dificultad en el modo de un solo jugador podríamos estar ante uno de los mejores juegos de Nintendo DS.

wOw_

análisis

GRÁFICOS	10
SONIDO	8
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8

TOTAL 8,5

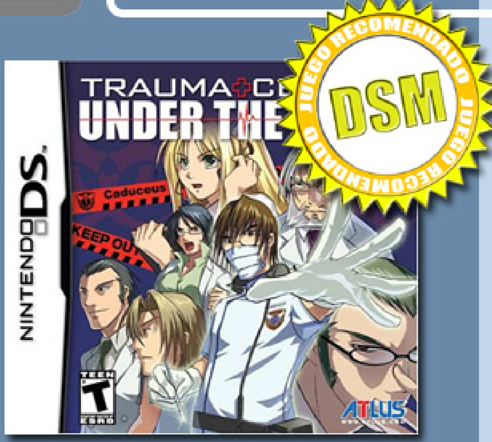
-El realismo que ofrece el control con la táctil.
- La perfecta fluidez con la que se mueve el juego.
- Uno de los mejores modos multijugadores en la actualidad de NDS.

- El modo de un solo jugador: corto, fácil, y repetitivo
- Se echan en falta más mejoras para el traje de Samus





ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: ATLUS
Tipo de juego: SIMULACION
Idiomas: ES
Jugadores: 1
Multijugador: NO

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

TRAUMA CENTER
UNDER THE KNIFE





Si para algo fue creada Nintendo DS, fue para mostrar en todo su explendor juegos como Trauma Center. A lo largo de la historia de los videojuegos han salido al mercado varios simuladores de médicos, en los que te puedes poner en la piel de uno y operar a tus pacientes sin necesidad de haber estudiado la carrera. Pero Trauma Center no es un juego sin más de médicos, la consola en la que sale lo hace ser uno de los mejores y más reales.

Como ya habréis adivinado si no conocéis el juego, en Trauma Center nuestro papel es operar a pacientes. ¿Como lo haremos? Pues a base de Stylus, como no podía ser menos. Gracias al puntero y a la pantalla táctil podremos realizar con precisión cortes con un bisturí, puntos, inyecciones, masajes cardíacos...

El juego carece de un modo multijugador, aunque tampoco se le echa mucho en falta porque el modo principal es buenisimo y absorbente. El juego se desarrolla en modo texto y la parte jugable únicamente consiste en las operaciones. Veremos como se suceden los accidentes de los pacientes así como la vida de las personas que rodean al médico (osea, a ti).

Las operaciones irán subiendo de dificultad a medida que avancemos en el juego y tendremos que hacerlas bien si queremos mantener una buena puntuación en el juego ya que, dependiendo de varios factores (las pulsaciones del paciente, la rápidez en la operación, si has cometido fallos...) te darán un rango u otro. Además, por si quieres practicar las operaciones de nuevo y hacerte todo un maestro en el arte del bisturí, existe el modo 'Challenge' en el que podrás realizar todas las operaciones que hallas

OPERACIÓN



La enfermera te dará todos los consejos que necesites en las primeras operaciones... a partir de ahí ya es cosa tuya.



Abajo necesitarás toda la precisión posible para cortar, coser, aplicar gel, extraer tumores o poner inyecciones.



TRAUMA CENTER
UNDER THE KNIFE



La jugabilidad es el apartado más notable de este juego, la original experiencia de operar "con tus propias manos" es increíble. Además, como ya hemos comentado el juego te mantiene en vilo durante las operaciones más complicadas, forzandote a concentrar toda tu atención.

Gráficamente el juego no está mal, en las escenas de historia se presenta todo con unos gráficos planos al estilo manga y en las operaciones unos 3D simples representan todos los organos del paciente. Sobretodo este último apartado podría estar más conseguido para lograr un mayor realismo.



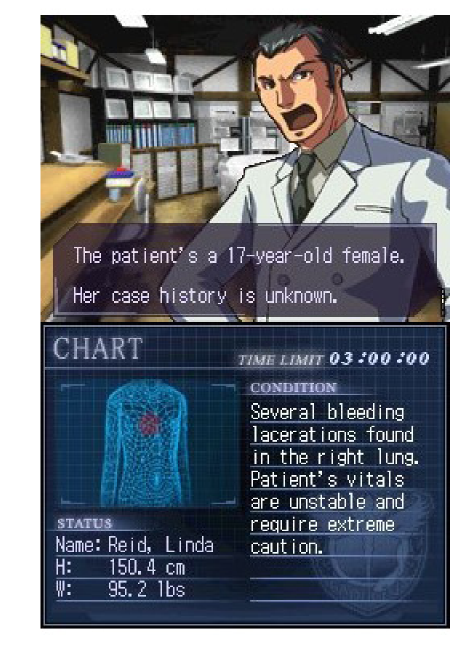
Cuando entremos 'en trance' el tiempo pasará mucho más lento y todo tomará un tono grisáceo.

En el apartado sonoro, se echa muy en falta un doblaje o aunque sean algunas voces durante la operación, debido a que la mitad del juego se desarrolla por texto, se hace algo pesado.

En conclusión, Trauma Center es un juego que explota las capacidades de la DS y nos trae algo nuevo, fresco y original con lo que experimentar. Seguro que es un juego que defrauda a poca gente.

YaW





análisis

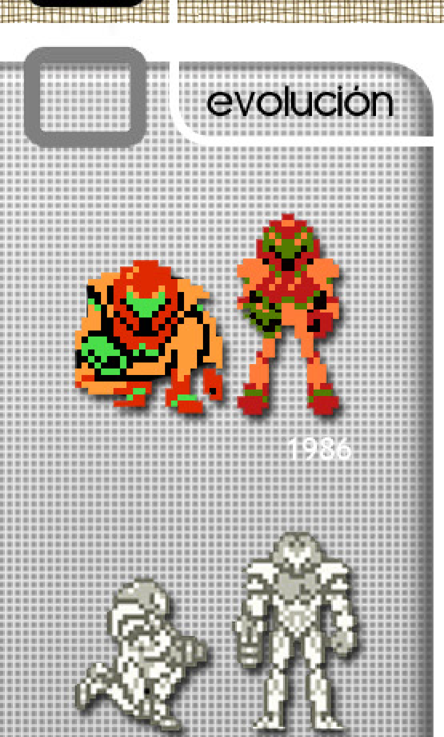
GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	10
DURACIÓN	9

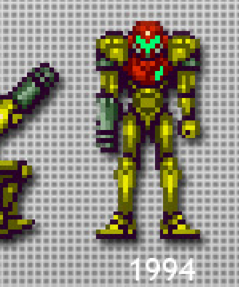
TOTAL 8,5

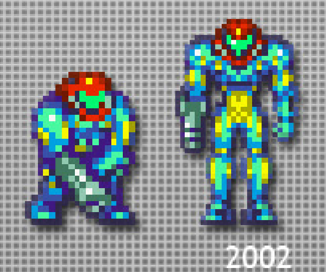
- La originalidad que representa operar con el stylus.
- El realismo de las operaciones y el estado del paciente.

- La falta de voces dobladas.
- Un modo multijugador podría haber sido divertido.

evolución









METROID

"Metroid" se trata de una de las sagas de Nintendo con más seguidores incondicionales. La verdad es que viendo la gran calidad de todos y cada uno de sus juegos esto no es ninguna sorpresa. ¿Cómo llegó el primer contacto de Nintendo con la ciencia ficción a convertirse en el importante capítulo de la historia de los videojuegos que es hoy en día?

En 1986 "Metroid" hizo su primera aparición en Nes. Un juego que contaba con un gran apartado técnico y una banda sonora soberbia nos introducía en el papel de Samus Aran, una cazarrecompensas con la misión de explorar el planeta Zebes y acabar con los planes del cerebro madre. Alejándose de los juegos de plataformas que existían en el momento, "Metroid" planteaba un nuevo reto. Esta vez no había que preocuparse de ir superando los diferentes obstáculos para poder avanzar en cada fase, sino que todo el planeta era un gran nivel plagado de peligrosas criaturas y piratas del espacio. La libertad de elegir que camino tomar en cada momento enamoró a miles de jugadores. "Metroid" sentó las primeras bases de lo que iba a convertirse en un nuevo género además de presentar algunos elementos que ya son clásicos en la saga como la morfoesfera, "Ridley", el líder de los piratas, o los metroides (en torno a los cuales gira la historia de todos los juegos).

Tuvimos que esperar hasta 1992 para poder ver una secuela de tan magnífico juego. Esta vez el retorno de Samus tenía lugar en Game Boy. Nuestra nueva misión era visitar el planeta natal de los metroides para acabar con la amenaza que suponían para la especie humana. Un gran juego que pese a las limitaciones de la consola portátil convenció a todos aquellos que habían disfrutado con la primera parte. Tras un épico enfrentamiento con la reina metroide, Samus consiguió erradicar la especie con la excepción de una larva de metroide que sería convenientemente estudiada por los científicos de la federación...



El argumento abierto era un claro síntoma de lo que estaba por llegar. En 1994 aterrizó en Japón "Super Metroid", un juego que marcaría un hito, un nuevo género de aventuras en 2D y que aún hoy es muy difícil superar. Después de llevar la larva metroide a la estación espacial Ceres, donde sería investigada, Samus sube a su nave para volver a casa. Sin embargo, antes de alejarse de-



METROID









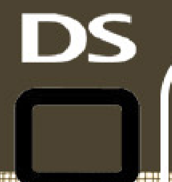


masiado recibe una misteriosa trasmisión. Para asegurarse de que no haya problemas, la cazarrecompensas vuelve sobre sus pasos para encontrarse con que la estación es un caos absoluto y alcanzar a ver como Ridley roba el último espécimen de la raza metroide. Tras lograr escapar a tiempo de la estación antes de que explotase, Samus sigue el rastro de los piratas espaciales que la conduce a Zebes una vez más. En la superficie del planeta comienza una nueva aventura del universo "metroid", esta vez con más elementos de exploración que nunca. Unos gráficos sorprendentes y una banda sonora de infarto gracias al que hasta entonces era el cartucho de Super Nintendo con más memoria jamás creado nos ayudaron a sumergirnos en las distintas localizaciones del planeta. Un enorme mapeado con algunos guiños al original de Nes, impresionantes jefes finales, una gran cantidad de mejoras para el traje de Samus y de armas que abrían nuevos caminos, unos puzzles muy bien llevados y la soberbia atmósfera del título llevaron a "Super Metroid" a convertirse en un clásico al instante. La larga espera para volver a ver a Samus había merecido la pena, pero habría que volver a esperar...

No fue hasta el 2002 cuando Samus volvió a la carga en Game Boy Advance con "Metroid Fusion". Un buen juego que trataba de resucitar el concepto de "Super Metroid" a la vez que continuaba el argumento con la inclusión de un parásito capaz de destruir a los metroides. En cualquier caso, los seguidores de la saga encontraron el cartucho algo insulso. El mapeado de la estación espacial en la que se desarrollaba el juego no era tan grande como en títulos anteriores y en todo momento teníamos señalado en el mapa nuestro siguiente objetivo, con lo que la dificultad del juego se veía seriamente reducida. A pesar de estas pequeñas pegas, el apartado sonoro era tan bueno como de costumbre y las batallas contra los jefes finales espectaculares. Un juego que supo a poco después de la obra maestra de Super Nintendo pero que todavía se encuentra entre los mejores del catálogo de GBA.

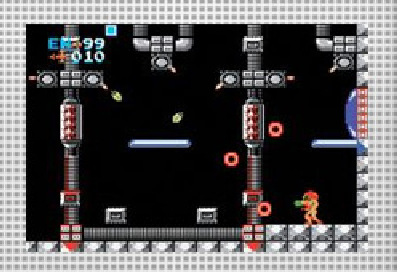
Y es que a diferencia del resto de las sagas más populares de Nintendo y con excepción de una pequeña aparición como personaje en Super Smash Bros, no hubo ni rastro de "Metroid" en la consola de 64 bits.

Tan sólo unos meses más tarde, la saga dio el salto a las 3D gracias a la potencia de Game Cube. Llegó "Metroid Prime". Con una historia situada entre el "Metroid" original y la segunda parte, la recientemente



METROID









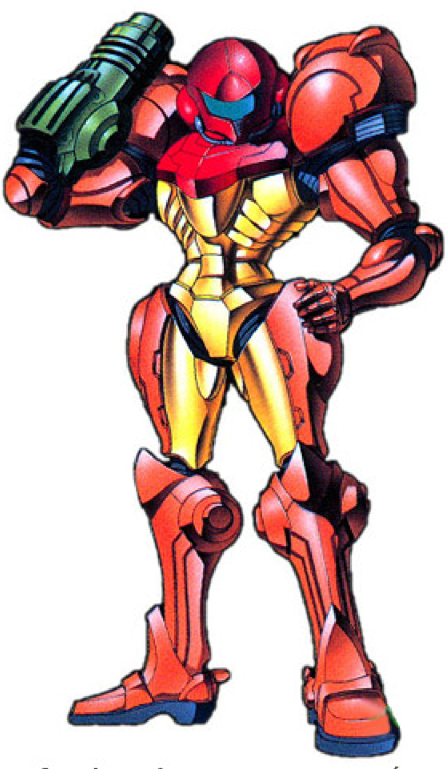






adquirida por Nintendo "Retro Studios" adaptó la fórmula de "Super Metroid" gracias a una vista en primera persona. El resultado fue un juego más cercano a la aventura y a la exploración que a la acción aclamado por la crítica como uno de los mejores del año, una vez más una obra maestra. El planeta Tallon IV fue perfectamente recreado con una calidad técnica fuera de serie y con un nivel de detalle asombroso. La humedad de las zonas más pantanosas, el calor de los áridos desiertos o las gotas de lluvia afectaban al visor del casco de Samus sumergiéndote en la aventura como pocos juegos antes habían hecho. Por si esto fuera poco, las nuevas composiciones para la banda sonora resultaron ser perfectas para la ocasión, a la altura del magnífico "Super Metroid". Recorrer el planeta en busca de los artefactos que abrían la entrada al templo Chozo fue toda una delicia y una de las mejores experiencias jugables de la presente generación de juegos. Una vez más, la espera había merecido la pena.

La siguiente aparición de Samus llegó una vez más a GBA. "Metroid Zero Mission" se trataba de una adaptación del "Metroid" original de Nes a las capacidades técnicas de la portátil con la inclusión de algunas de las armas de los títulos posteriores de la saga. Un renovado apartado gráfico, algunas zonas nuevas y varias sorpresas (incluyendo cambios en el argumento) hicieron de este juego la opción perfecta para los que no pudieron jugar en su día al juego de Nes, además de un suculento caramelo para los amantes de la ya consagrada saga.

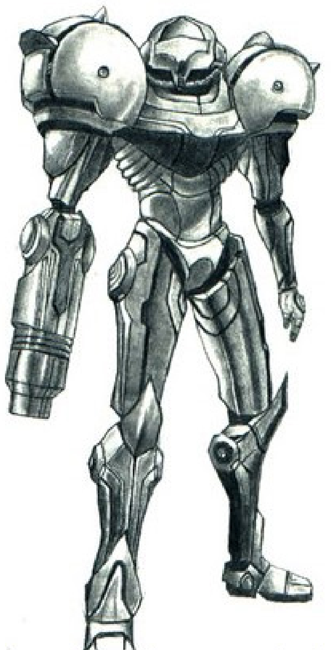


A finales de 2004 apareció en GameCube la secuela del brillante título de Retro Studios: "Metroid Prime 2: Echoes". Esta vez la aventura se desarrollaba en un mundo dividido entre la luz y la oscuridad donde dos antiguas razas mantenían una guerra milenaria. Con ligeras mejoras gráficas respecto a su predecesor, "Echoes" seguía la tónica del primer juego con nuevos puzzles basados en la alternancia entre dos dimensiones (luz y oscuridad) y la utilización de armas de distinto signo para según que enemigos. Desde luego se trata de un gran juego aunque carece de la genialidad de otros capítulos de la saga. El sistema de un mundo dividido en dos acaba cansando y el diseño de enemigos, tan cuidado en la primera parte, no llega a la altura. Acostumbrados a esperar largos períodos de tiempo para recibir a cambio juegos colosales, los seguidores de "Metroid" se encontraron esta vez con un título algo más mediocre.



evolución

METROID



Con la salida al mercado de DS y la demo "Metroid Prime: First Hunt", miles de jugadores se maravillaron de las posibilidades de la consola y se frotaron las manos pensando en el título de la saga que estaba por llegar. Sin embargo, el primer juego de la saga que apareció en la portátil fue "Metroid Prime: Pinball". Toda una sorpresa y un gran mazazo para algunos de los seguidores más acérrimos de la saga. No es un juego muy ortodoxo pero es innegable que es un muy buen juego de pinball, con situaciones muy variadas y con un apartado sonoro soberbio.

Finalmente, con "Metroid Prime: Hunters" en nuestras manos no nos queda más que disfrutar de su divertidísimo multijugador hasta la llegada de Wii. Los rumores apuntan a que "Metroid Prime 3" pronto será desvelado y quién sabe las sorpresas que nos deparará...

See you next mission!

Peder



Freak Zone

Ya tenéis vuestra dosis mensual de frikadas. No olvidéis que tenéis a vuestra disposición el correo redaccion@dsmagazine.net para que nos envíeis frikadas y demás, las más curiosas serán publicadas

Cambio de Sexo ...

¿Nunca os habéis imaginado que pasaría si Mario, Luigi o sus amigos hubiesen sido chicas? seguro que más de uno sí lo ha pensado, como el autor de estas fantásticas ilustraciones.

TOP



10 LOS MÁS ESPERADOS

1º Zelda P.H.

2º New Mario Bros

3º Final Fantasy III

4º Tales of Tempest

5º Mario Basket 3 on 3

10 YaW DSMagazine

1º Tetris DS

2º Trauma Center

3º Metroid Prime Hunters

4º Mario Kart DS

5º Lost Magic

Este último mes ha dejado huella en mi personal top 5. En primer lugar se alza un viejo clásico que viene con más fuerzas que nunca y un modo Wifi para poder explotarlo al máximo. También en el puesto 2 y 3 tengo a uno de los juegos más divertidos de DS (Trauma Center) y otro muy esperado desde su primera demo. Lost Magic también coge un puesto y como no, Mario Kart que sigue dando las mismas dosis de diversión que el primer día.



RINCÓN DEL LECTOR



En DSMagazine queremos agradeceros a todos por el acogimiento que hemos recibido, así como la participación cada vez más activa de todos vosotros en esta sección. Recordad que podéis enviarnos todas las dudas que tengáis sobre algún juego, algún próximo lanzamiento o rumores que hayáis escuchado en los foros de nuestra Web http://www.dsmagazine.net o si lo preferís al Email redaccion@dsmagazine.net poniendo Rincón del lector como asunto.

He oído rumores sobre un Black and White para DS. ¿Lo podrías confirmar?
Está más que confirmado. Su fecha de salida está programada para Octubre de este año.

Parece seguro que Nintendo vaya a hacer un Zelda para DS, de ser así ¿sabéis la fecha de lanzamiento?
Ya se han mostrado los primeros videos e imágenes de Zelda Phantom Hourglass, que es el título del nuevo juego para DS. Se sabe que tiene gráficos 3D al estilo WindWaker y que el desarrollo será en vista superior al igual que los Zelda de GBA. Todavía no se sabe nada sobre la fecha de salida.

¿Para cuando creéis que llegará opera software a España?
Todavía ni siquiera se ha confirmado la salida del navegador Opera a Europa así que es pronto para pronunciarse al respecto.

¿Será muy engorroso navegar por Internet sin poder cargar flash?
Todavía tampoco se sabe a ciencia cierta si Opera no soportará Flash, aunque esperemos que si. De todas formas, navegar sin tener flash es posible porque la mayoría de las webs no utilizan elementos flash.

¿Qué a pasado con la genial sección pictoart?
Recibíamos pocas colaboraciones al mes así que la tuvimos que cerrar.

¿Creéis que psp alcanzara y robará el puesto a la ds de portátil más vendida?
Por ahora desde luego no, sólo hay que ver los lanzamientos futuros de DS para ver que PSP lo tiene bastante crudo.

¿La correa que viene con la ds lite viene sin el plastiquito que ayudaba a deslizar el dedo por la pantalla en juegos como super mario 64 o rouge agent?
Exactamente, la correa de la nueva DSLite únicamente sirve para sujetar la consola de forma más segura. Siempre puedes usar el Stylus (que es más cómodo) o usar la correa de la DS Normal.



RINCÓN DEL LECTOR



En DSMagazine queremos agradeceros a todos por el acogimiento que hemos recibido, así como la participación cada vez más activa de todos vosotros en esta sección. Recordad que podéis enviarnos todas las dudas que tengáis sobre algún juego, algún próximo lanzamiento o rumores que hayáis escuchado en los foros de nuestra Web http://www.dsmagazine.net o si lo preferís al Email redaccion@dsmagazine.net poniendo Rincón del lector como asunto.

¿Cuales serán los próximos juegos que usen wifi en modo on-line sin contar el tetris ds, y el metroid prime hunters?
El próximo juego será Lost Magic, que es un RPG que usa la pantalla táctil para el desarrollo del juego. Después vendrá Contact, otro RPG.

¿Por que se ha desechado en el titulo del nuevo metroid el nombre de la demo, ya no se llama "first hunt"?
"First Hunt" significa primera cacería. Como la demo era el primer contacto que teníamos con el juego, la llamaron así, pero en realidad el nombre del juego era y es Metroid Prime Hunters.

¿Al final que pasó con el Play-Yan? ¿Llegará aquí o no?
Pues en teoría ya tenía que estar aquí, pero Nintendo Europa no hace más que retrasarlo y retrasarlo así que habrá que esperar.

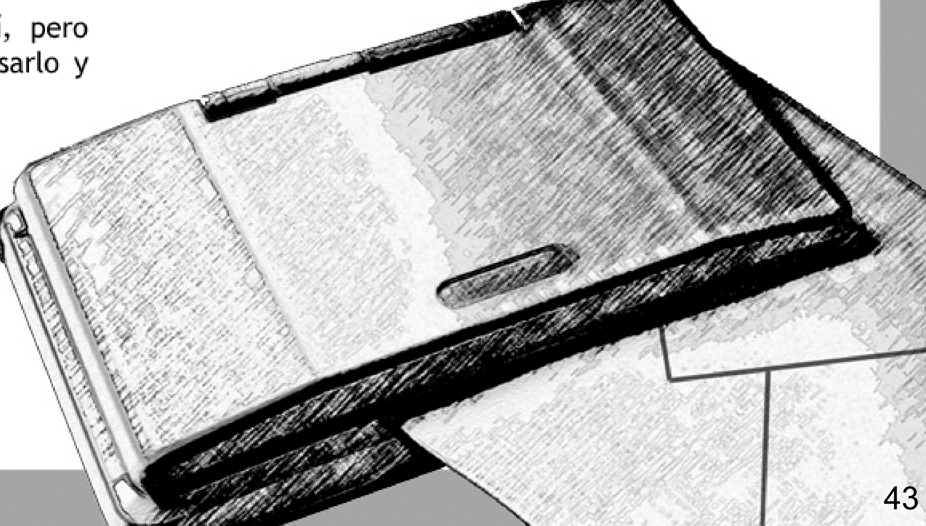


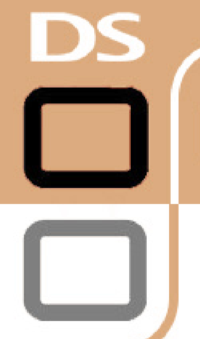
Se rumoreó que saldría en Europa el famoso videojuego de baile Osu! Tatakae! Ouendan!, ¿qué tiene de cierto esto?
Por ahora solo son rumores. No hay confirmación oficial por parte de Nintendo.



Ahora con la llegada de Resident Evil a nuestra DS, ¿se sabe de algún remake de Silent Hill?
No hay ningún Silent Hill anunciado para DS y por ahora es poco probable que pueda salir.

Gracias por mandarnos estas preguntas a: *Toni.D*, *sr_dralnu*, *César* y *Alejandro Gámir*.





magazine GUÍA DE COMPRAS



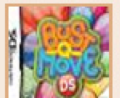
Advance Wars:Dual Strike
Dirige tus tropas hacía la victoría con elaboradas estrategías
Género: Estrategia - **Revista:** 7 - **Puntos :** 8,5



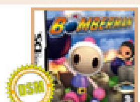
ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
Desde el momento en que llegas a tu pueblo comienza una nueva vida.
Género: Simulador - **Revista:** 12 - **Puntos :** 9



ASPHALT URBAN GT
Los mejores coches compitiendo en circuitos urbanos ¡Cuidado con el tráfico!
Género: Velocidad - **Revista:** 1 - **Puntos :** 7,5



BUST A MOVE DS
Apunta bien y consigue juntar pompas del mismo color antes de que el tiempo se te eche encima.
Género: Puzzle - **Revista:** - **Puntos :**



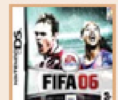
BOMBERMAN DS
Ábrete camino hasta tu objetivo reventando todos los obstaculos
Género: Arcade - **Revista:** 5 - **Puntos :** 8



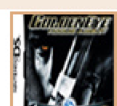
CASTLEVANIA DAWN oF SORROW
Acompaña a Soma al castillo de Drácula y desbarata los planes de ...
Género: Aventura - **Revista:** 7 - **Puntos :** 9,5



COPA MUNDIAL FIFA 2006
Toda la magia del mundial en tu bolsillo.
Género: Deportes - **Revista:** - **Puntos :**



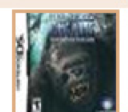
FIFA 2006
Una nueva entrega de Fifa, esta vez para nuestra portátil favorita.
Género: Deportes - **Revista:** 8 - **Puntos :** 7,5



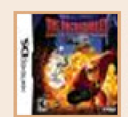
GOLDENEYE:ROGUE AGENT
Olvida a Bond, esta vez toca ser el malo de la película
Género: Acción / FPS - **Revista:** 5 - **Puntos :** 3,5



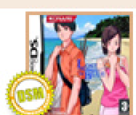
ICE AGE 2: EL DESHIELO
Los personajes de la película tendrán que superar muchos peligros durante esta aventura.
Género: Acción - **Revista:** - **Puntos :**



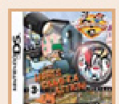
KING KONG
Dispara a todo lo que se mueva. Hay algo grande acechándote...
Género: FPS - **Revista:** 10 - **Puntos :** 3



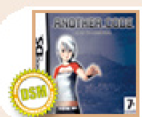
LOS INCREÍBLES
Ayuda a Mr. Increíble y a Frozono en su lucha contra El Socavador.
Género: Plataformas - **Revista:** **Puntos :**



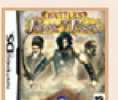
LOST IN BLUE
Eres un naufrago y debes apañartelas para sobrevivir en una isla desierta
Género: Aventura - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8



ANiMANIACS: LUCES, CAMARA, ACCIÓN !!
Ayuda a los protas de Animaniacs a completar sus propios largometrajes
Género: Plataformas - **Revista:** 8 - **Puntos :** 3



ANOTHER CODE
Una aventura grafica como las de Antaño adaptada a nuestra Nintendo DS
Género: Aventuras - **Revista:** 4 - **Puntos :** 8,5



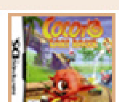
BATTLES OF PRINCE OF PERSIA
Guia a tus tropas a la batalla contra los generales más despiadados.
Género: Estrategia - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7



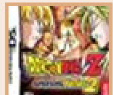
BOB ESPONJA: EL VENGADOR AMARILLO
Bob Esponja ha adquirido superpoderes y debe ayudar a restaurar el bien.
Género: Plataformas - **Revista:** 11 **Puntos :** 7,5



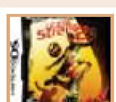
BURNOUT LEGENDS
Aqui no solo importa ser 1º ¡También tienes que acabar con tus rivales!
Género: Velocidad - **Revista:** 10 - **Puntos :** 4



COCOTO KART RACER
Carreras de karts con simpáticos pilotos
Género: Velocidad - **Revista:** 9 - **Puntos :** 5,5



DRAGON BALL Z: SUPERSONIC WARRIORS 2
Lucha con los más fuertes de la galaxia en el enésimo juego de esta famosisima serie
Género: Lucha - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7



FIFA STREET 2
Las estrellas del balón toman la calle.
Género: Deportes - **Revista:** 12 - **Puntos :** 5,5



HARRY POTTER: EL CÁLIZ DE FUEGO
Ponte tu túnica y encarna al mago más famoso en su última aventura cinematográfica
Género: RPG/Aventura - **Revista:** 11 **Puntos :** 6,5



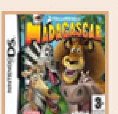
KIM POSSIBLE: KIMMUNICATOR
Ayuda a Kim a salvar el mundo... Otra vez...
Género: Acción - **Revista:** 12 **Puntos :** 5



KIRBY:PINCEL DEL PODER
El carismático héroe rosa vuelve en uno de los mejores plataformas para la DS.
Género: Plataformas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 8,5



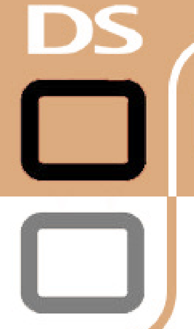
LOST MAGIC
La magia adquiere una nueva dimensión en esta aventura.
Género: RPG Táctico - **Revista:** 13 - **Puntos :** 7,5



MADAGASCAR
Lleva a los 4 animales del zoológico hasta la selva
Género: Plataformas - **Revista:** 5 - **Puntos :** 4

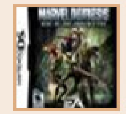


En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.

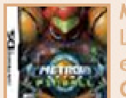


GUÍA DE COMPRAS


MARIO & LUIGI: COMPAÑEROS EN EL TIEMPO
Esta vez Mario y Luigi contaran con la ayuda de sus versiones infantiles
Género: RPG - **Revista:** 10 **Puntos :** 9


MARVEL NEMESIS
Escoge a tu superhéroe favorito y enfréntate a todos los demás.
Género: Lucha - **Revista:** **Puntos :**


METEOS
Salva la Tierra de la invasión de unos peligrosos alienígenas
Género: Puzzle - **Revista:** 6 - **Puntos :** 8,5

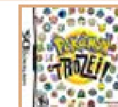

METROID PRIME PINBALL
La morfosfera de Samus sera su única manera de moverse por estas mesas.
Género: Pinball - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7,5


NANOSTRAY
Ábrete camino con tu nave a lo largo de 9 niveles de juego
Género: Shoot' em up - **Revista:** 6 - **Puntos :** 7


NEED FOR SPEED: MOST WANTED
No dejes que la policía te de caza
Género: Velocidad - **Revista:** 9 - **Puntos :** 6,5

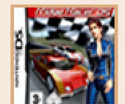

NINTENDOGS
Escoge, enseña, juega y diviértete con tu mascota en este fabuloso juego
Género: Simulador - **Revista:** 3 - **Puntos :** 8,5

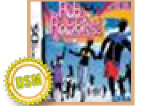

PAC'N ROLL
Maneja a Pac-Man con el stylus por escenarios repletos de sorpresas
Género: Plataformas - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8


POKÉMON LINK
La fiebre pokémon ha vuelto en forma de un adictivo puzle
Género: Puzle - **Revista:** - **Puntos :**

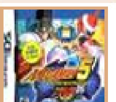

PROJECT RUB
¿Podrás ganar el corazon de tu amada superando alocados minijuegos?
Género: Habilidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5


RETRO ATARI CLASSICS
Recopilatorios de arcades clásicos de esta conocida conpañia.
Género: Arcade - **Revista:** 8 - **Puntos :** 2


RIDGE RACER DS
Gran juego de carreras donde el derrapar lo es todo.
Género: Velocidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 7,5


RUB RABITTS!
Conquista a tu amada antes que tus adversarios por segunda vez.
Género: MiniJuegos - **Revista:** 12 - **Puntos :** 8,5

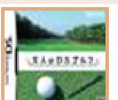

MARIO KART DS
El más grande de todos los tiempos en uno de los mejores juegos para DS.
Género: Velocidad - **Revista:** 8 **Puntos :** 9,5

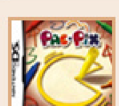

MEGAMAN BATTLE NETWORK 5
Revive las 2 aventuras de GBA en un sólo cartucho con algunas novedades.
Género: RPG - **Revista:** - **Puntos :**

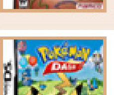

METROID PRIME :HUNTERS
Samus Aran tiene una nueva misión. ¡Cuidado con los caza-rrecompensas enemigos!
Género: FPS - **Revista:** 13 - **Puntos :** 8,5

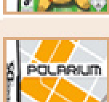

MR.DRILLER:DRILL SPIRIT
Perfora la tierra y no dejes que los desprendimientos te atrapen.
Género: Puzzle - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6

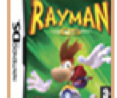

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
El mundo del tunnig a tu alcance. Demuestra que tu bólido es el más rápido.
Género: Velocidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 8

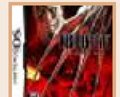

NINTENDO TOUCH GOLF
Conviértete en el mejor golfista del circuito en este gran simulador.
Género: Deporte - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7,5

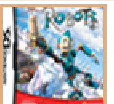

PAC-PIX
Crea tu propio pacman para superar las fases de este singular juego.
Género: Habilidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6

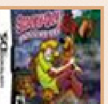

POKÉMON DASH
Pikachu y sus amigos compiten esta vez por ver quien es el mas veloz
Género: Velocidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6


POLARIUM
Elimina baldosas a golpe de stylus en un puzzle que retará tu ingenio.
Género: Puzzle - **Revista:** 2 - **Puntos :** 7,5

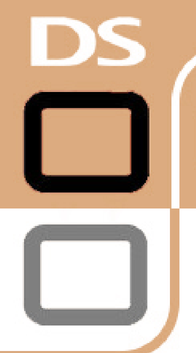

RAYMAN DS
¡Ayuda a Rayman a escapar de los piratas!
Género: Plataformas - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5


RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE
El terror se vuelve portátil en la primera aventura de la saga.
Género: Survival horror - **Revista:** 12 - **Puntos :** 7,5


ROBOTS
Sigue el argumento de la película y ayuda a Rodney a liberar la ciudad.
Género: Accion/Aventuras - **Revista:** 6 - **Puntos :** 4

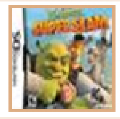

SCOOBY DOO: UNMASKED
Acompaña a Scooby y Shagy mientras resuelven un nuevo misterio.
Género: Plataformas - **Revista:** - **Puntos :**


En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



magazine

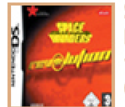
GUÍA DE COMPRAS



SHREK SUPERSLAM
Los personajes de la película se enfrentan en una lucha sin cuartel.
Género: Lucha - **Revista:** 10 - **Puntos :** 6



SNOWBOARD KIDS
Las carreras más frenéticas de Snowboard han vuelto con un genial multijugador.
Género: Velocidad - **Revista:** - **Puntos :**



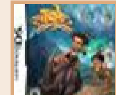
SPACE INVADERS REVOLUTION
Reedición del matamarcianos más clasico y famoso de todos los tiempos.
Género: Arcade - **Revista:** 8 - **Puntos :** 3



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
La oscuridad es tu aliada en esta aventura de sigilo e infiltración.
Género: Acción - **Revista:** 5 - **Puntos :** 7,5



STARS WARS EPISODIO III
Juega como Obi-Wan o como Ánakin. Tu eliges en que lado de la fuerza estas
Género: Acción - **Revista:** 3 - **Puntos :** 7,5



TAK 3: THE GREAT JUJU CHALLENGE
Tak y Lok participan en una competición para honrar a la Diosa del Reino. Seguro que necesitarán tu ayuda.
Género: Aventura - **Revista:** 12 - **Puntos :** 7,5



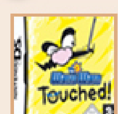
TONY HAWK'S A. SK8LAND
Gran adaptación de las versiones de consolas mayores. Y con WiFi!.
Género: Deportes - **Revista:** 9 - **Puntos :** 7,5



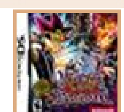
TRAUMA CENTER
Eres el doctor y tienes que operar con la ayuda de tu stylus.
Género: Habilidad - **Revista:** 13 - **Puntos :** 8,5



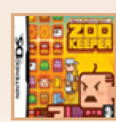
ULTIMATE SPIDERMAN
Nueva entrega de Spiderman pero esta vez con ayuda de Venom para acabar el juego
Género: Aventura - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8



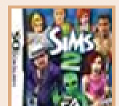
WARIOWARE TOUCHED!
Wario vuelve con una recopilación más divertida de sus mini-juegos.
Género: Habilidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5



YUGIOH! NIGHTMARE TROUBADOUR
Si te gusta el juego de cartas, disfrutarás con este título.
Género: RPG/Cartas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 7



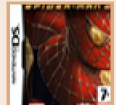
ZOO KEEPER
Los animales se han escapado y solo volveran a sus jaulas si los emparejas.
Género: Plataformas - **Revista:** 5 - **Puntos :** 6



SIMS 2
El simulador social por excelencia hace su aparición en la DS.
Género: Simulador Social - **Revista:** 11 **Puntos :** 7



SONIC RUSH
Vuelve el erizo en un título que recuerda a su edad dorada en los 16bits.
Género: Plataformas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 8



SPIDERMAN 2
Vive las aventuras del superhero en su lucha contra el Dr. Octopus.
Género: Acción - **Revista:** 4 - **Puntos :** 3,5



SPYRO: SHADOW LEGACY
El mundo de Spyro se ve sumido en el caos. Ayudale a salvar su tierra.
Género: RPG/Aventura - **Revista:** 11 **Puntos :** 3,5



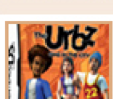
SUPER MARIO 64 DS
Remake del clasico y posiblemente mejor plataformas hasta la fecha
Género: Plataformas - **Revista:** 2 - **Puntos :** 8,5



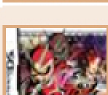
TETRIS DS
Un juego que no necesita presentación... ¡Y con modo online!
Género: Puzle - **Revista:** 13 **Puntos :** 8,5



TOP SPIN 2
La magia del tenis en todo su explendor en las pantallas de tu DS.
Género: Deporte - **Revista:** - **Puntos :**



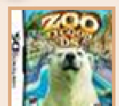
THE URBZ:SIMS EN LA CIUDAD
Sobrevivir en la ciudad puede ser una aventura por si misma.
Género: Aventura - **Revista:** 4 - **Puntos :** 7



VIEWTIFULL JOE: DOUBLE TROUBLE
Tienes estilo, tienes clase, ¡Eres Viewtifull!
Género: Acción - **Revista:** 11 - **Puntos :** 7



YOSHI TOUCH & GO
Esta vez es Mario quien esta en problemas y solo Yoshi y tu podreis ayudarle
Género: Arcade - **Revista:** 1 - **Puntos :** 8



ZOO TYCOON
Crea tu propio Zoo con esta version del aclamado simulador.
Género: Simulador - **Revista:** - **Puntos :**



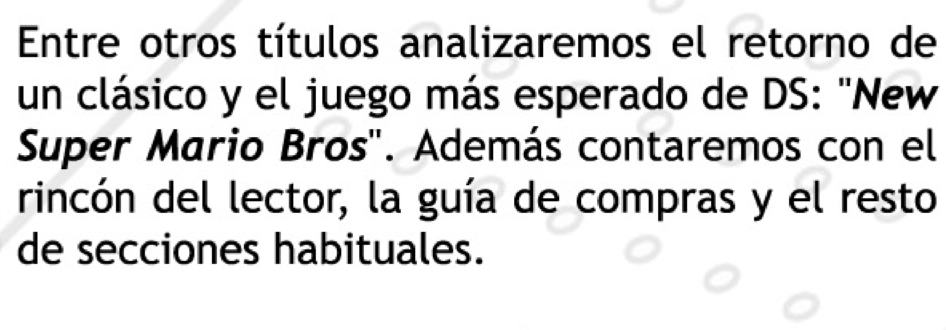
En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.

EL MES QUE VIENE



Mucho más.

Os contaremos todo lo que queréis saber sobre Nintendo y el E3. Los nuevos lanzamientos para DS y todos los detalles de Revolution. ¡No todos los días nace una consola como ésta!



Entre otros títulos analizaremos el retorno de un clásico y el juego más esperado de DS: "***New Super Mario Bros***". Además contaremos con el rincón del lector, la guía de compras y el resto de secciones habituales.

Nos vemos dentro de 30 días

CONTACTO

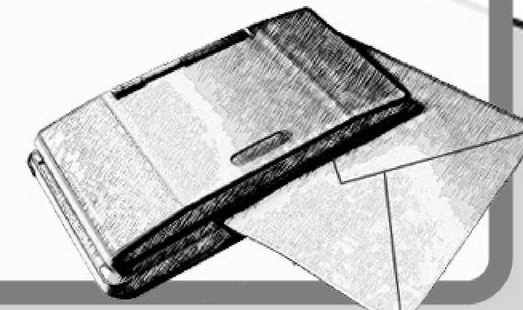
Recordad que podéis enviar todas vuestras dudas, consejos, preguntas, críticas, o cualquier cosa que se os ocurra al mail de la revista:

redaccion@dsmagazine.net

O postearlas directamente en nuestro foro:

www.dsmagazine.net/foro

¡LAS MEJORES SERÁN PUBLICADAS!




¿alguien se atreve a ponerle nombre?
Nintendo
DS MAGAZINE